Nintendo Wii · Wii U · 3DS · 2DS · Wii/DS Ware · Retro 12/13 · Ausgabe 200 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 12

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

200. AUSGABE MIT JUBILÄUMSSPECIAL!

SONIC LOST WORLD™

Gratis im Heft: Exklusive Download-Items für Wii U!

SUPER MARIO 3D WORLD™

Vorschau: Alles zum Mario-Hit für die Wii U!

THE LEGEND OF ZELDA™ A LINK BETWEEN WORLDS

Test: So gut ist das neue Zelda für den Nintendo 3DS!

TEST-MARATHON:

Skylanders: SWAP Force, Wii Party U, Ace Attorney 5, Sonic: Lost World, Professor Layton 6, Batman: Arkham Origins, Lego Marvel Super Heroes, Deus Ex: Human Revolution u. v. m.

computec MEDIA

DE

DAS KULT-MAGAZIN FÜR GAMER

- KOMPLETT INTERAKTIV
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- NUR FÜR APPLE iPAD

EDGE DE #260 – DEZEMBER 2013

- PLAYSTATION 4 VS. XBOX ONE
- TOKYO GAME SHOW

JETZT IM APP STORE MIT GRATIS-LESEPROBE!

EDGE DE Future

EDGE is the trademark of Future Publishing Limited, a Future plc group company, UK 2013. Used under licence. All rights reserved.

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Mit dem wunderschönen *The Wind Waker HD* läutete Nintendo das diesjährige Weihnachtsgeschäft bereits im Oktober frühzeitig ein und steigerte mit dem *Zelda*-Hit die Absätze der Wii U deutlich. Doch das ist natürlich nur der Anfang! Denn die traditionelle Flut an hochkarätigen Herbstspielen hat nun so richtig begonnen und entsprechend proppenvoll fällt unser Test-Teil in dieser Ausgabe auch aus. Das Highlight ist dabei ganz klar *Zelda: A Link Between Worlds* für den 3DS. Wir erläutern euch, wie gut Links neues Abenteuer letztendlich geworden ist und mit welchen coolen Neuerungen Nintendo aufwartet. Außerdem präsentieren wir euch *Skylanders: Swap Force* im Test, beäugen das neue Spiel des dunklen Fledermaus-Ritters, begeben uns mit Adam Jensen in die atmosphärische Cyberpunkwelt von *Deus Ex: Human Revolution*, flitzen mit Sonic durch die Levels von *Sonic: Lost World*, lösen mit Professor Layton knifflige Rätsel und noch vieles mehr.

Analog zum überdicken Test-Teil ist der Vorschau-Bereich diesmal etwas überschaubarer. Doch wo die Masse an Titeln fehlt, liefern wir euch stattdessen Klasse! Denn wir konnten *Super Mario 3D World* ausführlich anspielen und uns mit den neuen Anzügen und Spielfeatures vergnügen. In unserer Titelstory erfahrt ihr, warum sich Nintendo-Fans schon jetzt auf die Veröffentlichung am 29. November vorfreuen können. Doch wir wagen nicht nur den Blick nach vorn, sondern laden euch dazu ein, mit uns in unserem großen Jubiläumsspecial auf 200 wundervolle Ausgaben der N-ZONE zurückzublicken. Euch erwarten witzige Anekdoten, interessante Insiderinfos, einzigartige Details und vor allem sehr viel Nostalgie aus über 16 Jahren N-ZONE-Geschichte. Und als besonderes Schmankerl kehrt sogar Wario mit seinem Sinnloswissen zurück.

Highlights sind diesen Monat außerdem unser Retro-Bereich mit dem Abschluss unserer großen „Nintendo vor den Spielen"-Reportage sowie unsere Community-Seiten, die beliebten Leserbrief-Seiten und unsere Tipps & Tricks zu aktuellen Spielen für Wii U und 3DS. Wen es nach dieser starken Lektüre immer noch nach mehr dürstet, dem legen wir einen Blick auf unsere Homepage unter www.n-zone.de nahe.

Viel Vergnügen mit der neuen N-ZONE wünscht

Euer N-ZONE-Team!

SUPER MARIO 3D WORLD (Vorschau)

Seite 18

Erneuter Aufguss oder erhoffte Innovation? Die Antwort gibt unsere Vorschau!

ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS (Test)

Seite 32

Wir widmen Links neuem 3DS-Abenteuer vier prall gefüllte Test-Seiten.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (Test)

Seite 44

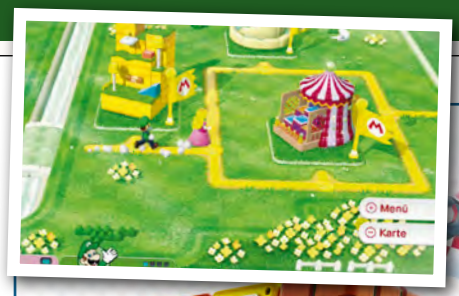
Wer einen tollen Mix aus Rollenspiel und Action sucht, wird hier fündig.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Wenig überraschend gab es diesmal ein Gerangel darum, wer *Zelda: A Link Between Worlds* testen darf. Aber auch die Skylanders waren sehr beliebt und gleich zwei Redakteure hätten am liebsten die Skylands unsicher gemacht.
- **Nostalgie-Flash des Monats:**
  Anlässlich unseres Jubiläums zur 200. N-ZONE-Ausgabe schmökerte die Redaktion in den alten N-ZONE-Ausgaben. Mensch, da wurden vielleicht viele Erinnerungen wach! Unglaublich, wie schnell doch die Zeit vergeht.
- **Überraschung des Monats:**
  Im letzten halben Jahr hat es Nintendo praktisch zur Tradition gemacht, stets ganz kurz vor der Heft-Abgabe ein Nintendo-Direct zu veranstalten. Entsprechend hatten wir auch diesen Monat fest mit einer Wiederholung dieses Prozederes gerechnet und uns bereits dafür gewappnet. Doch zu unser aller Überraschung (und Erleichterung) veranstaltete Nintendo diesmal keine Direct-Übertragung. Puh, Glück gehabt.

DAS TEAM

12/2013



BENJAMIN

Das wichtigste Wii-U-Spiel des Jahres erscheint pünktlich zum Weihnachtsgeschäft und erlaubt als erstes großes 3D-*Mario* das Spielen mit bis zu vier Hüpfspiel-Helden gleichzeitig. Obendrein steckt *Super Mario 3D World* voller origineller Spielideen und Überraschungen. Marios neues Katzenkostüm ist nur die Spitze des Eisbergs. Alle Infos zum neuen *Mario*-Hit erfahrt ihr ab Seite 18!

VORSCHAU | SUPER MARIO 3D WORLD

VIKTOR

Der legendäre SNES-Klassiker bekommt einen 3DS-Nachfolger – mit eigenwilligem Grafikstil und einer kuriosen Spezialfähigkeit für Spielheld Link: Er kann sich in ein lebendiges Bild verwandeln. Ist das noch unser gutes altes *Zelda*? Unser Test verrät es!

TEST | THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

VORSCHAU

Jubiläums-Special: N-ZONE wird 200! 14

Magazin 06

Most Wanted 16

Wii U

Super Mario 3D World 18

3DS

Bravely Default: For the Sequel 22

TEST

Charts 66

Das Team 25

Kalender 30

Meinungsmache 26

Release-Termine 28

So testen wir 24

Top-Spiele 60

Wii U

Batman: Arkham Origins 40

Clu Clu Land (Virtual Console) 69

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut 44

Final Fight 1–3 (Virtual Console) 69

Lego Marvel Super Heroes 52

Mario & Sonic bei den olympischen Winterspielen – Sotschi 2014 50

Mighty Switch Force! 2 (eShop) 69

Skylanders: Swap Force 36

Sonic: Lost World 48

Super Castlevania IV (Virtual Console) 68

Urban Champion (Virtual Console) 69

Wii Party U 54

Wii

Skylanders: Swap Force 38

3DS

Batman: Arkham Origins – Blackgate 42

Bowling Bonanza 3D (eShop) 70

Gabrielle's Ghostly Groove 3D (eShop) 71

Gummy Bears: Magical Medallion (eShop) 71

Hotel Transylvania (eShop) 71

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies 58

36

SEBASTIAN

Die clevere Idee, reale Sammelfiguren mit einem knallbunten Actionspiel zu vermählen, entpuppte sich für Activision als Geniestreich. Doch können wir dasselbe über das neueste *Skylanders* behaupten? Was steckt alles drin? Wie viel Spaß bringt es, die neuen, in zwei Hälften teilbaren Sammelfiguren zu benutzen und neu zu kombinieren? Unser ausführlicher Testbericht verrät es euch!

TEST | SKYLANDERS: SWAP FORCE

12

MARCO

Ihr haltet gerade etwas ganz Besonderes in den Händen: Die zweihunderste Ausgabe der N-ZONE! Wir sind mächtig stolz darauf, so viele Nintendo-Magazine produziert zu haben. Und was wäre solch eine runde Zahl, wenn man sie nicht feiert? Drum blicken wir in unserem Special zurück auf 200 bewegte Ausgaben N-ZONE. Na, an welche Themen und Titelseiten könnt ihr euch noch erinnern?

SPECIAL | 200 AUSGABEN N-ZONE

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant 56
Snow Moto Racing 3D (eShop) 71
Skylanders: Swap Force 38
Sonic: Lost World 49
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds 34
Wario's Woods (Virtual Console) 70

ONLINE

DS-Kanäle 70
VideoGamesZone 72
Wii-Kanäle 68

RETRO

Mega Man 78
Nintendo vor den Videospielen – Teil 3 76
N-ZONE-Zeitreise 80
Startseite 74

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 88
Tipps & Tricks 82
Pokémon X & Y 84
Skylanders: Swap Force 86

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau & Impressum 98

Alle Titel dieser Ausgabe

Batman: Arkham Origins, Test 40
Batman: Arkham Origins – Blackgate, Test 41
Bowling Bonanza 3D, Online 70
Bravely Default: For the Sequel, Vorschau 22
Clu Clu Land, Online 69
Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut, Test 44
Final Flght, Tipps 83
Final Fight 2, Tipps 83
Final Fight 1–3, Online 69
Gabrielle's Ghostly Groove 3D, Online 71
Batman: Arkham Origins, Test 40
Gummy Bears: Magical Medallion, Online 71
Hotel Transylvania, Online 71
Mario & Sonic bei den olympischen Winterpielen – Sotschi 2014, Test 50
Mega Man X, Tipps 83
Mighty Switch Force! 2, Online 69
Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies, Test 52
Pokémon X und Y, Tipps 84
Professor Layton: Und das Vermächtnis von Aslant, Test 56
Skylanders: Swap Force, Test 36
Snow Moto Racing 3D, Online 71
Sonic: Lost World, Test 48
Super Castlevania IV, Online 68
Super Mario 3D World, Vorschau 18
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD, Tipps 82
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds, Test 32
Urban Champion, Online 69
Wario's Woods, Online 70
Wii Party U, Test 54
Zelda II: The Adventure of Link, Tipps 82

Während der Entwicklung des Nachfolgers von *Pokémon Link!* diskutierten die Entwickler auch über die unterschiedlichen Größen von Top- und Touchscreen.

Die minimalistischen Objektmodelle zeigen deutlich, dass sich das Detektivspiel mit Pikachu noch in der Planung befindet. Eine Lupe hat der Spieler trotzdem.

Quelle der Bilder: serebii.net

ZWEI NEUE POKÉMON-SPIELE ANGEKÜNDIGT!

3DS 2015 wandelt Pikachu auf detektivischen Pfaden!

Am 28. Oktober stellte Tsunekazu Ishihara, Präsident der Pokémon Company, in einer japanischen Fernsehshow zwei neue *Pokémon*-Spiele vor, die sich derzeit in der Planung befinden. Einerseits wird gerade an einer Fortsetzung des Spiels *Pokémon Link!,* das 2006 in Europa erschien, gearbeitet. Dabei handelt es sich im Prinzip um einen *Tetris*-Klon, in dem anstelle der farbigen Blöcke verschiedene Pokémon-Köpfe vom Spieler geschickt platziert werden müssen. Der Titel soll als Download im eShop des 3DS erscheinen, ein Release-Termin wurde aber nicht genannt.

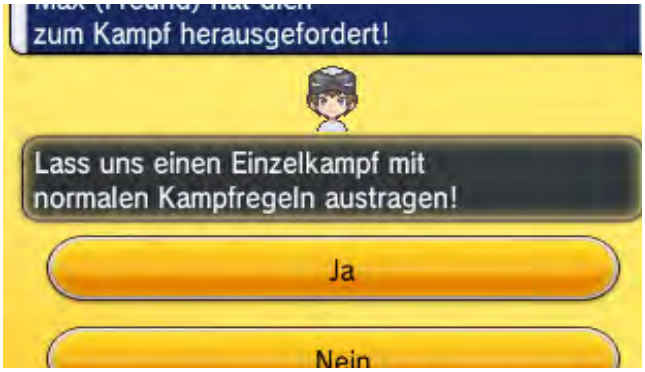
Viel interessanter ist aber ein neues Detektiv-Spiel, in dem der Protagonist auf Sherlock Holmes' Spuren wandelt. Die Rolle des Partners Watson übernimmt ein Pikachu, dessen Gesichtszüge besonders realistisch wirken sollen – immerhin werden sie zum ersten Mal in der Geschichte der *Pokémon*-Spiele mithilfe des Motion-Capturing-Verfahrens aufgezeichnet, wobei die Gesichtsausdrücke eines realen Menschen digitalisiert und auf ein Modell von Pikachus Gesicht übertragen werden. Das Spiel soll ebenfalls für den 3DS erscheinen, allerdings erst 2015 – zwei Jahre sind als Entwicklungszeit eingeplant.

POKÉMON IM MULTIPLAYER

3DS Wir haben herausgefunden, ob auch die Mehrspieler-Modi etwas taugen.

Die Kernelemente der *Pokémon*-Reihe – Kämpfen und Tauschen – lassen sich natürlich auch in *X* und *Y* mit mehreren Leuten durchführen – egal ob lokal oder weltweit. Die normalen Tauschgeschäfte werden durch die Wundertäusche aufgepeppt: Hierbei bietet ihr eines eurer Pokémon online an, das dann sofort gegen ein anderes getauscht wird. Zudem wurde die Global Trade Station (GTS) überarbeitet und schützt nun deutlich besser vor Fälschungen. Wer lieber kämpft, der darf sich über Ranglisten- und Turnierkämpfe im Internet freuen. Darüber hinaus bieten *X* und *Y* noch ein paar kleine Feinheiten wie Glückssignal und Holo-Log sowie den neuen Pokémon Global Link im Internet. Insgesamt setzen die beiden Titel altbekannte Mehrspieler-Modi gut auf dem neuen System um und holen sie damit in die Gegenwart. Die neuen Ideen sind zwar nett gemeint, bieten aber nicht viel mehr als ein bisschen Abwechslung für zwischendurch. Da lohnt das normale Trainieren im Offline-Modus mehr. Ihr wollt mehr über die Mehrspielermöglichkeiten in *Pokémon X* und *Y* wissen? Einen ausführlicheren Test findet ihr kostenlos online auf www.n-zone.de.

Mittlerweile sind viele neue Mega-Entwicklungen bekannt – unter anderem Mega-Gengar, das ein drittes Auge und mutmaßlich mehr Durchblick bekommen hat!



Eure Freunde können euch ganz einfach Kampf- oder Tauscheinladungen schicken. Je nach festgelegter Einstellung ist sogar ein Sprachchat verfügbar!

LEVEL 5 ZEIGT NEUES ROLLENSPIEL WONDERFLICK

Wii U Das ambitionierte Projekt erscheint auf den unterschiedlichsten Plattformen.

Wir holen tief Luft, denn die folgende Aufzählung wird lang: *Wonder Flick,* das kürzlich vorgestellte Rollenspiel von Traditionsentwickler Level 5, wird für Wii U, Playstation 4, Playstation 3, Playstation Vita, Xbox One sowie für die Betriebssysteme iOS und Android erscheinen. Während die Smartphone-Varianten die primären Entwicklungsplattformen bilden und schon diesen November zum Download bereitstehen, ist es für die anderen Versionen Anfang 2014 soweit. Hinter dem Projekt stecken einige der größten Köpfe der japanischen Videospiel-Szene: Level-5-Chef Akihiro Hino fungiert als Director, *Final-Fantasy*-Komponist Nobuo Uematsu ist für die Musik zuständig und die Feind- und Figuren-Modelle stammen von Tokuzo Nagano und Nao Ikeda, welche sich mit *Professor Layton* respektive *Final Fantasy XIII* einen Namen gemacht haben. Eure Speicherdaten werden sich übrigens von jeder Version des Spiels in die jeweils anderen übertragen lassen – eine feine Sache! Hoffen wir, dass es bald mehr Infos gibt.

So, wie es bisher aussieht, wird *Wonder Flick* auf traditionelles, rundenbasiertes Rollenspiel-Gameplay setzen - zumindest in den Konsolen-Versionen.

SENRAN KAGURA BURST IN EUROPA

3DS Dem 3DS fehlt es an Sex-Appeal. Höchste Zeit, dass das Gerät attraktiv wird.

Ninjas sind immer nur in Schwarz gehüllt und agieren stets im Dunkeln. Mit diesem Vorurteil räumt *Senran Kagura Burst* gehörig auf. Zwar sind die ausschließlich weiblichen Figuren in dem Spiel ebenfalls Attentäter und trainieren dafür an der Hanzō-Akademie, doch außerhalb dieses Jobs sind sie ganz normale Mädels wie jedes andere auch. Nur vielleicht noch ein wenig besser bestückt, denn alles unter D-Körbchen wird bei den Ninjas wohl nicht akzeptiert. Trotz der Fleischbeschau bleibt *Senran Kagura Burst* stets oberhalb der Gürtellinie und setzt seinen Fokus vermehrt auf die Story und schnelle Action-Prügeleien aus der Seitenansicht. Anders als in Amerika wird das Spiel hierzulande auch als Retail-Version erhältlich sein und aus den beiden Episoden *Skirting Shadows* und *Crimson Girls* bestehen, die in Japan noch einzeln erschienen. Anfang 2014 will *Senran Kagura Burst* seine Kunai-Messer auf europäische 3DS-Geräte werfen.

SUPER NINTENDO COLLECTOR'S GUIDE

Biz Erste Edition bringt Klarheit für interessierte Neulinge über den Markt.

Retro boomt. Das ist anhand der vielen Indie-Titel in den letzten Jahren, die stark auf pixelige Optik und Gameplay legen, klar zu erkennen. Leider treibt dies auch die Preise für Original-Module und Systeme bei Börsen und Internet-Shops in die Höhe. Gerade Einsteiger lassen sich so leicht übers Ohr hauen und bezahlen viel zu hohe Summen für Spiele, die eigentlich nur einen Bruchteil des Preises wert sind. Das Buch *Super Nintendo Collector's Guide 1st Edition* bringt nun Klarheit in den scheinbar unübersichtlichen Markt. Mehr als 500 Spiele werden hier in alphabetischer Reihenfolge kurz vorgestellt. Dazu gibt es Infos, wo der aktuelle Wert des Spiels, je nach Zustand, zurzeit liegt. Errechnet wurde der Preis durch Vergleiche diverser bekannter Sammler, Fachhändler, Börsen und Online-Auktionshäuser. Das 288 Seiten dicke Werk gibt's seit dem 4. November für knapp 15 Euro zu kaufen. Wann eine zweite Edition auf den Markt kommt und welche Systeme/Spiele dort abgedeckt werden, ist bislang noch unklar. Ein paar weitere Spiele für das System gibt's ja noch.

Beim Durchstöbern kommt ein angenehmes Nostalgie-Gefühl auf, weil man an die Spieleberater von alten SNES-Klassikern erinnert wird. Selige Zeiten waren das.

NINTENDO SOLL AN DISNEY VERKAUFEN?!

Biz Spielentwickler David Jaffe schlägt vor, Nintendo solle sein Unternehmen an die Disney Company abtreten.

Was für eine Aussage aus dem Mund des Entwicklers von *God of War*, der sich selbst als Nintendo-Fan bezeichnet: Big N habe seit *Pikmin* zu Gamecube-Zeiten keine erfolgreichen Versuche mehr unternommen, ein neues Franchise aufzubauen oder frischen Wind in den Konzern zu bringen. Auch wenn Shigeru Miyamoto das Unternehmen über lange Jahre mit seinen Ideen und Charakteren geprägt habe, gehöre er doch inzwischen zum alten Eisen und solle lieber Platz für jüngere Nachfolger machen. Hauptsache es verändere sich etwas – und Disney sei dafür der Weg. Jaffe malt sich unter anderem einen Vergnügungspark im Stil von Disney World aus, der jedoch auf Nintendos Figuren und Schauplätzen basiert. Dass Disney über riesigen Einfluss verfügt und enorme Erfolge erzielt – auch mit nicht klassisch disneyhaften Franchises wie *Fluch der Karibik* oder *Marvel* – steht nicht zur Debatte: Disney ist eines der größten und erfolgreichsten Unternehmen der ganzen Welt. Und sie sind weiterhin auf Expansionskurs, wie die Akquisition von *Star Wars* und Lucasfilm zeigt. Dennoch ist die N-ZONE-Redaktion davon überzeugt, dass Nintendo einen solchen Verkauf niemals in Erwägung ziehen wird. Eine Zusammenarbeit der Unternehmen halten wir hingegen für möglich. Square Enix hat es mit *Kingdom Hearts* ja erfolgreich vorgemacht.

Wii WIRD EINGESTELLT

Tschö kleine Wii, du hast uns viele amüsante Stunden beschert.

Wii Sowohl Japan als auch der Westen werden nicht mehr mit neuen Konsolen beliefert.

Rund sieben Jahre nach ihrer Einführung und knapp 100 Millionen verkauften Exemplaren stoppt Nintendo die Produktion von neuen Wii-Konsolen. Betraf diese Meldung Mitte Oktober zunächst nur den japanischen Markt, stellte der Konzern wenige Tage später klar, dass auch Europa und die USA nicht mehr mit neuer Hardware beliefert werden. Für das Weihnachtsgeschäft sollen noch genug Wiis erhältlich sein, danach könnten neue Versionen aber bald rar werden. Anhand des fast zeitgleich veröffentlichten Halbjahresergebnisses wird deutlich, wie gut die Konsole lief und noch läuft. In den ersten Monaten des Geschäftsjahres (1. April bis 30. September) fanden 470.000 Wii-Konsolen ein neues Zuhause, das Nachfolger-Modell Wii U kam auf knappe 460.000 Exemplare. Dessen Gesamtanzahl ist mit 3,9 Millionen Geräten im Direktvergleich immer noch verschwindend gering. Bis zum 31. März 2014, wenn das laufende Geschäftsjahr endet, soll diese Zahl auf 9 Millionen ausgebaut werden. Dank Spielen wie *Super Mario 3D World*, *Bayonetta 2* oder *Super Smash Bros.* stehen die Chancen dafür ziemlich gut.

SONIC: LOST WORLD – GEWINNSPIEL

Wer bietet dem Igel ein neues Zuhause an?

Sonic ist wieder einmal zurück, um allen Konkurrenten im Genre der Jump & Runs davonzulaufen. Ihr allerdings könnt ihn problemlos einfangen, wenn ihr die folgende Frage richtig beantworten könnt:

„Wie heißt der Erzfeind von Sonic the Hedgehog?“

Schickt uns einfach eine E-Mail an redaktion@n-zone.de oder sendet eine Postkarte an:

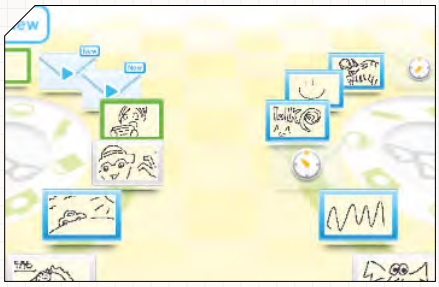
Computec Media AG
Redaktion N-Zone/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

1. Preis: 1 x Wii U
+ Sonic Lost World: Schreckliche Sechs Edition
2. Preis: 1 x 3DS XL schwarz + Lost World 3DS
3. Preis: Wii U Spiel und 3DS Spiel

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Warner Bros. Interactive oder Computec Media dürfen nicht teilnehmen. Teilnahmeschluss ist der **14. Dezember 2013.**

TOPS & FLOPS

Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!



KEINE BRIEFE AUF DEM 3DS

Mit *Nintendo Letter Box* hatte Nintendo eigentlich einen netten kleinen Service für 3DS-Nutzer im Angebot. Mit ihm konnten Bilder und Zeichnungen an andere User verschickt werden, sofern man in deren Freundesliste aufgenommen war. Kinder posteten jedoch arglos ihre Freundescodes im Internet, einige unverbesserliche User nutzten dies schamlos aus und belästigten sie mit obszönen Bildern. Bis eine andere Lösung gefunden wird, schaltet Nintendo den Service deshalb erst einmal ab. Nachvollziehbar, jedoch schade für den Rest.

CAPCOM SUCHT PERSONAL FÜR NEUEN KLOPPER

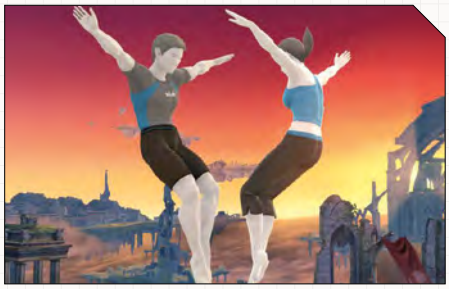
Das klingt doch vielversprechend: Capcom scheint sich offenbar in der heißen Planungsphase eines neuen Beat 'em Ups zu befinden und sucht aktuell Game-Designer und Programmierer für ein neues Fighting-Spiel. Yoshinori Ono höchstselbst, seines Zeichens aktueller Produzent der *Street-Fighter*-Serie, fügt auf Twitter noch hinzu, dass die Interessenten der japanischen Sprache mächtig sein sollten. Um was es sich beim neuen Spiel genau handelt, ist derzeit nicht bekannt. Ein ganz neues *Street Fighter* erscheint ebenso möglich wie die Wiederbelebung eines alten Spiels. Hier wird *Rival Schools*, eine alte Serie von Capcom, gerade hoch gehandelt.

UBISOFT STELLT UPLAY PASSPORT PROGRAMM EIN

Ubisoft stellt seinen hauseigenen Online-Pass, den „Uplay Passport", ein. Spiele mit entsprechendem Pass enthielten einen einmaligen Code, der Zugang zu Bonusinhalten und Online-Funktionen gewährte. Nach zahlreichen Protesten von Kunden, die gegen die Anwendung des Uplay Passports im Spiel *Assassin's Creed 4: Black Flag* waren, lässt Ubisoft die umstrittene Geschäftspraxis nun fallen, stellt die Bonus-Features kostenlos zur Verfügung und folgt damit dem Wunsch vieler Gamer. Hoffentlich bleibt es auch in Zukunft dabei. Auch Electronic Arts ließ einen ähnlichen Service nach anhaltenden Protesten wieder fallen.

PRÜGELN MIT DEM WII FIT TRAINER

Neuester Kämpfer im enorm großen Roster des kommenden *Super Smash Bros.*, das für Wii U und 3DS erscheint, ist der Wii Fit Trainer. Der sportliche Geselle folgt damit der Wii Fit Trainerin, die sich bereits seit mehreren Monaten im Kämpferfeld tummelt. Wahrscheinlich handelt es sich beim Trainer jedoch nicht um einen komplett neuen Kämpfer, sondern lediglich um ein auswechselbares Kostüm der Trainerin. So werden wohl sowohl Trainer als auch Trainerin das gleiche Move-Repertoire besitzen. Hoffen wir, dass dies eine Ausnahme bleibt. Schon im Vorgänger *Brawl* gab es drei Kämpfer aus dem Universum von *Star Fox*, die doch ziemlich identische Moves aufwiesen.



DOWNLOADS SOLLEN BESSER WERDEN

Schon auf der Wii hätte es das Paradies auf Retro-Erden sein können: Nintendo kündigte bereits vor Release der Konsole an, dass man viele seiner alten Klassiker für wenig Geld im Online-Shop der Wii anbieten werde. Eine Menge guter Spiele sind dann auch wie versprochen erschienen, doch leider dafür auch umso mehr Schmodder, den niemand wirklich haben wollte. Aktuell sieht es bei Wii U und 3DS nicht viel besser aus. In dieser Ausgabe haben wir mit *Bowling Bonanza 3D* oder *Gummy Bears* gleich zwei Schrottspiele als Beispiel. Satoru Iwata hat jedoch angekündigt, dass Nintendo hier künftig gegenhalten und vermehrt gute Klassiker anbieten will. Genug Top-Spiele zur Auswahl gibt es ja.

The Legend of Zelda

Biz **Optische Stilbrüche sollen künftig nicht mehr gegen den Willen der Fans durchgesetzt werden.**

In einem Interview äußerte sich *Zelda*-Produzent Eiji Aonuma zur immer wieder aufkommenden Diskussion über den Grafikstil der Serie. Während man sich bisher stets sehr experimentierfreudig gezeigt hatte und Link in den letzten Jahren sowohl in realistischem, comicartigem, als auch im Cel-Shading-Look zu bewundern war, möchte Aonuma in Zukunft genauer auf die Fans hören. Krasse Brüche mit gewohnten Stilrichtungen sollen nur Einzug halten, wenn auch die Fans Gefallen an neuen Wegen im Charakter- und Weltendesign finden sollten. Bleibt zu hoffen, dass darüber die Kreativität der Serie nicht zu leiden hat. Denn wer es allen recht machen möchte, stellt bekanntermaßen niemanden zufrieden!

Etrian Odyssey Untold: The Millenium Girl

3DS **Rollenspiel der alten Schule nimmt Kurs auf europäisches Festland.**

Gute Nachrichten für RPG-Freunde: *Etrian Odyssey Untold: The Millenium Girl*, die Neuauflage des ersten Teils der Serie, erscheint 2014 auch in Europa. Spieler in Japan und Nordamerika kommen bereits seit Juni beziehungsweise Anfang Oktober dieses Jahres in den Genuss des Spiels. Das exakte Datum ist noch nicht bekannt, aber dies soll nicht die Vorfreude trüben. Der vierte Teil der Serie, *Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan,* konnte bei uns schon mal eine satte 91er-Wertung einfahren.

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

JUST DANCE 2014 UND THE VOICE OF GERMANY VOL. 2

Alle, die gerne zusammen mit Freunden vor der Konsole herumhampeln, dürfen sich auf neue Partyspiele freuen. In *Just Dance 2014* tanzt ihr mit bis zu fünf Spielern (in der Wii-U-Fassung) zu bekannten aktuellen Liedern oder zu Oldies. Pro Person wird eine Wii-Fernbedienung (oder ein Gamepad) benötigt, die ihr passend zur Choreografie der Lieder herumschwingt. Wer die Bewegungen der Tänzer auf dem Bildschirm am genauesten nachahmen kann, erhält die meisten Punkte und gewinnt. Mit dem Gamepad könnt ihr euch beim Tanzen filmen und die Ergebnisse anschließend online teilen. *Just Dance 2014* kommt außerdem mit einem Onlinemodus daher, in dem ihr mit bis zu acht Leuten gleichzeitig tanzen könnt. In der normalen Version sind 47 neue Songs enthalten, darunter Hits von Lady Gaga oder Rihanna, aber auch zum Beispiel ein Lied aus dem Film *Aladdin*. In der Kids-Version des Spiels gibt es 30 Lieder aus Kinderserien und von Popstars wie Selena Gomez. *Voice of Germany Vol. 2* ist das Spiel zur bekannten TV-Serie. In verschiedenen Spielmodi messt ihr euch mit euren Freunden und gewinnt die virtuelle Jury für euch, indem ihr bekannte Lieder aus den Charts singt und eure gesanglichen Darbietungen verbessert. Ganz neu dabei ist der Turnier-Modus, in dem bis zu acht Spieler gegeneinander antreten können. Kuriose Tatsache: Das Spiel kommt nicht für die Wii U, sondern nur für die Vorgänger-Konsole sowie die Playstation 3 auf den Markt. Wenn ihr also unbedingt vor Nena und Co. trällern wollt, müsst ihr das alte Gerät wieder aus dem Schrank holen. Etwas schade ist die eher geringe Auswahl von nur 30 Songs, von denen auch nicht wirklich jeder richtig reinknallt.

***Just Dance*: Schrille Farben und fetzige Musik garantieren Partyspaß, sobald man einmal die Hemmschwelle überwunden hat.**

***Voice Of Germany*: In der Standalone-Version gibt's nur das Spiel. Es gibt allerdings auch eine Edition mit den benötigten Mikrofonen.**

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Einer von Nintendos wichtigsten Männern, niemand anderes als Shigeru Miyamoto, wird am nächsten, bislang noch nicht angekündigten Mario-Titel wohl nicht mehr aktiv mitarbeiten. Dies deutete der legendäre Spieledesigner in einem Interview an. Bereits beim aktuellen Super Mario 3D World hatte Miyamoto keine leitende Funktion beim Schaffensprozess des Spiels. Stattdessen möchte er lieber an kleineren Projekten arbeiten, die nicht so viel Zeit und Energie benötigen. Somit wird Miyamoto bei einem neuen Mario-Titel wohl „nur“ noch eine beratende Rolle einnehmen, wenn einer der Entwickler Fragen hat.

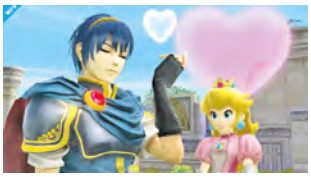
Es ist nichts Neues, dass Spiele von Nintendo kurz nach ihrer Veröffentlichung von engagierten Hackern auseinander genommen werden. Dieses Schicksal traf jetzt auch Pokémon X und Y. Dort wurde eine interessante Entdeckung gemacht, bei der wohl gleich drei völlig unbekannte Pokémon-Arten aufgespürt worden sind. Deren Namen lauten Diancie, Hoopa und Volacanion und sie scheinen Weiterentwicklungen von anderen Pokémon zu sein. Weder Nintendo noch Professor Eich haben bis zum Redaktionsschluss dazu Stellung genommen.

SCHIMPFEN MIT NINTENDO

Wii U *Karaoke U* lässt das Fluchen zu. Und niemand greift ein.

Ein unüblicher Schachzug von Nintendo: Die Download-Software *Wii Karaoke U* wird unzensierte Original-Songs enthalten, bei denen vorkommende Schimpfwörter nicht ausgeblendet werden. Big N hat hierzu verlauten lassen, dass besorgte Eltern eine Online-Funktion nutzen können, um in ihren Augen gefährdende Inhalte zu sperren. Zudem verwies man darauf, dass Musik-Downloads keine PEGI-Wertung erhalten. Etwas verwirrend, weil das Spiel selbst ein Rating von PEGI 3 beziehungsweise USK 0 bekommen hat. Nintendo legt es also in die Hände der Eltern, genauer darauf zu achten, was ihre Kinder so an der Konsole spielen. Eine verantwortungsvolle Entscheidung.

Seit dem 4. Oktober darf geträllert werden. Auch vermeintlich jugendgefährdende Songs.



MARTH STEIGT IN DEN RING

Wii U Rollenspiel-Veteran möchte zünftig Dresche veteilen

Kurz vor Redaktionsschluss gesellt sich neben dem Wii Fit Trainer (siehe Tops & Flops) ein weiterer Kämpfer zum bestehenden Cast des nächsten *Super Smash Bros.* hinzu. Der ist jedoch kein Neuzugang, sondern bereits ein alter Hase, was sowohl diese Serie als auch das RPG-Genre betrifft. Marth aus *Fire Emblem* hat sowohl in *Melee* als auch in *Brawl* freudig mitgekloppt und freut sich jetzt schon darauf, wieder seine Klinge zu zücken. Damit heizt Nintendo natürlich sofort die Gerüchteküche auf und viele Fans fragen sich, ob Roy ebenfalls wieder mit dabei ist. Der musste bei *Brawl* ja eine Runde aussetzen.

Marth ist einer der Kämpfer, die ein Schwert verwenden. Einen unfairen Vorteil gibt's dadurch aber nicht.

DIE N-ZONE WIRD 200

Jubiläum Wir feiern die 200. N-ZONE – Zeit für einen launigen Rückblick auf die bewegte N-ZONE-Historie!

Fast schon ein Prototyp: So stellte sich die N-ZONE den Nachfolger des N64 vor. Heraus kam der GameCube!

Kennt ihr noch *Jungle Emperor Leo*, das heiß gehandelte N64-Highlight von Shigeru Miyamoto, das letztlich aber nie in den Handel kam? Oder den unsäglichen Modulschrott *Robotron 64*? Wenn ja, dann seid ihr offenbar N-ZONE-Leser der ersten Stunde – aufgewachsen mit der Kleinanzeigen-Rubrik, Kinder der 64-Bit-Ära. Möglicherweise gehört ihr aber auch der Gamecube-Generation an – großgeworden mit *Luigi's Mansion* und *Eternal Darkness* sowie der kurzlebigen Heftrubrik „Beckmesserei des Monats". Nein? Dann habt ihr offenbar erst mit dem Nintendo DS oder der Wii eure Leidenschaft fürs Zocken entdeckt – und gleichzeitig zur N-ZONE gegriffen. Wie auch immer: Es war eine gute Entscheidung! Heute präsentieren wir euch die 200. Ausgabe eures Lieblings-Nintendo-Magazins und fühlen uns noch immer so jung wie am ersten Tag. Warum? Weil uns die Leidenschaft antreibt, für euch das beste Heft seit der Erfindung des Schreckweg 08/16 zu machen!

Ein Blick zurück

Wer die erste N-ZONE 06/1997 in die Hand nimmt, der fühlt sich unweigerlich wie im Museum. Das Cover fällt mehr durch den öden weißen Hintergrund als durch Ästhetik auf, die Screenshots sind qualitativ teilweise unter aller Kanone und in puncto Umfang werden gerade mal 68 Seiten geboten. Und dann noch die Rubriken: News, Vorschauen, Tests, Lösungen, Leserbriefe – mehr hat die Ur-Ausgabe nicht zu bieten. Aber genau diese Mischung traf den Nerv der Zeit! Die N-ZONE kostete deutlich weniger als andere Nintendo-Magazine, war proppenvoll mit gut recherchierten Themen und setzte auf eine klare Struktur. Sichtbare Verbesserungen stellten sich rasch ein: Das Problem mit den miesen Screenshots bekam man schon ab der zweiten Ausgabe gebacken, das Cover erstrahlte anlässlich des 1. Jubiläums in edlem Silber und die Seitenzahl wurde mit der Zeit ebenfalls aufgestockt: erst auf 76 Seiten, dann mit Einführung des Gamecube auf satte 100. Doch bis zur Würfel-Ära war es ein langer, steiniger Weg.

Turbulente 64-Bit-Ära

Schließlich spiegelte die Anfangszeit der N-ZONE die widrigen Marktumstände wider, mit denen

„Jetzt reicht's!": Eine einschlägige Aktion, deren Artwork wir ab sofort nicht mehr im Heft abdrucken werden. Versprochen!

Das waren noch Zeiten: Zum Gamecube-Launch lag der N-ZONE eine Videokassette bei. Heutzutage sind N-ZONE-Goodies oftmals digital. Wir gehen eben mit der Zeit.

sich das Nintendo 64 in Deutschland konfrontiert sah. Im Sommer 1997 – also unmittelbar nach der Hefteinführung – zeichnete sich bereits ab, dass für Chefredakteur Hans Ippisch und sein Team eine schwere Prüfung bevorstehen würde: Die 64-Bit-Ära geriet mächtig ins Trudeln, noch bevor sie so richtig begonnen hatte. Monat für Monat trafen mal zwei, mal drei Testmuster in der Redaktion ein. Wäre da nicht die unglaubliche Vorfreude der Leser auf *Zelda: Ocarina of Time* gewesen – es wäre nicht auszudenken gewesen, wie die N-ZONE die Sommer- und Herbstflaute überstanden hätte! So wurde der Anspruch, den Lesern auch abseits der üblichen Serien viel Exklusives zu liefern, belohnt. Auf diese Weise zog das Heft bereits im Juni 1998 eine echte Weltsensation aus dem Hut: *Extreme G 2* wurde enthüllt – und ein Leser hatte die Ehre, ein Motorrad zu entwerfen, das es dann tatsächlich ins Spiel schaffte. Später bewies auch der weltweit erste Wii-Test überhaupt (*Super Monkey Ball*), dass die N-ZONE noch immer für Überraschungen gut ist. Um diese Testpremiere zu bewerkstelligen, verschoben wir die Druckabgabe kurzerhand nach hinten, um nach London und zurück zu jetten. Der Test wurde dann – mit frischen Spieleindrücken im Gepäck – noch im Flieger erstellt. Aber wir schweifen ab …

Pokémon und kein Ende

Für die Recherche dieser Reportage blätterten wir lange, sehr lange, in alten Ausgaben. Am abgegriffensten waren dabei insbesondere die Hefte, in denen die Komplettlösung zu *Zelda: Ocarina of Time* abgedruckt war. Auf insgesamt mehr als 30 Seiten, komplett bebildert mit individuell angefertigten Levelkarten, blieb keine Schatztruhe und kein Master-Schlüssel unentdeckt. Noch immer fasziniert das Action-Adventure-Epos wie kaum ein anderes Spiel der damaligen Zeit. Spätestens jetzt war das N64 kein Exot mehr, sondern mitten im Alltag der Zocker angekommen. Den endgültigen Durchbruch schaffte der 64-Bitter Anfang des neuen Jahrtausends, als ein seltsames Rollenspiel mit 151 lustigen Taschenmonstern in die Läden kam: *Pokémon*. Skurril: Erneut war es eine einzige Serie, welche dem N64 (und damit auch der N-ZONE) einen völlig neuen Auftrieb gab. Noch mehr erlebte der bereits für museumsreif erklärte Game Boy einen zweiten Frühling. Ab Ausgabe 01/2000 waren Bisasam und Co. deshalb aus dem Heftkosmos nicht mehr wegzudenken. Das führte einerseits dazu, dass die Auflage plötzlich 100.000 Hefte übertraf, andererseits auch zu ziemlich merkwürdigen Titelmotiven: Pikachu neben Kult-Wrestler „The Rock", Pikachu neben Joanna Dark, Pikachu neben Conker …

Der Spagat, in der Pokémon-Ära auch Hardcorezocker-Themen aufs Cover zu nehmen, gelang nicht immer optimal.

Aus dem Fundus der Redaktion: So abgegriffen sieht die N-ZONE mit der Lösung zu *Zelda: Ocarina of Time* aus. Ein weiterer Beweis dafür, wie beliebt das Spiel ist.

irgendwie wollten all diese Konstellationen nicht so recht passen. Sei's drum: Selbst gestandene Zocker zählten *Pokémon* rasch zum komplexen Rollenspiel und kramten ihren eingemotteten Game Boy wieder hervor. Der bizarre Ausmaße annehmende Hype zog auch die N-ZONE nach oben – und gipfelte in der Einführung der neuen Rubrik „Pokémon Zone". Ob es allerdings ein Clou war, von jeder N-ZONE vier verschiedene Auflagen (mit unterschiedlichen Pokémon-Sammelkarten) herauszubringen, sei einmal selbstkritisch dahingestellt. Der Erfolg gab der Idee jedenfalls Recht.

Würfelspiele

Der Gamecube war nicht nur für Nintendo ein großes, ungewisses Wagnis, sondern auch für die N-ZONE-Redaktion: Sollte das Vorhaben, mit der Konsole ein erwachseneres Publikum als beim N64 anzusprechen, wirklich funktionieren? Von dieser Hoffnung getragen, kam Ausgabe 05/2002 in den Handel. Der Umfang: 100 statt 76 Seiten. Der Look: aufgeräumt elegant statt plump. Das Team: vergrößert. Dazu gab's zum Deutschlandstart des Gamecube eine beigelegte Videokassette mit exklusiven Spielszenen zu *Luigi's Mansion*, *Wave Race: Blue Storm*, *Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader* und weiteren Starttiteln. Damit kann man heute zwar niemanden mehr hinter dem Ofen hervorlocken, doch damals war's ein sensationelles Extra. Denkwürdig war ein Jahr später auch der enorme Hype um *Enter the Matrix*. Auf dem Action-Adventure von Entwicklerlegende David Perry lastete seitens der Fachpresse ein so hoher Erwartungsdruck, dass der Hersteller Atari eigentlich nur verlieren konnte. So kam es dann auch: N-ZONE testete das das auf 2 Discs ausgelieferte Spiel als exklusive Weltpremiere. Lest selbst, welches nüchterne Fazit Redakteur Udo Crnjak am Ende zog: „Viel Lärm um fast nichts. Das fertige Spiel wird dem Hype um den *Matrix*-Kult nicht gerecht." Wertung: 75 Prozent! Das hatte gesessen. Nebenbei bemerkt: Atari gibt es so nicht mehr, David Perry ist raus aus dem Konsolengeschäft, aber von der N-ZONE haltet ihr gerade die 200. Ausgabe in Händen! Bei aller Demut: Ein bisschen stolz macht uns das schon.

Jetzt sind die Leser dran!

Selbst während der Gamecube-Ära setzte die N-ZONE noch immer auf das ursprüngliche Konzept der Erstausgabe von 1997: News, Vorschauen, Tests, Lösungen, eine

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Das allerletzte

Diese Fakten zum runden N-ZONE-Jubiläum dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

ERSTLESER: In der ersten N-ZONE stammten die Leserbriefe von gewissen Leuten namens Willi Intoleranz, Günther Gutmütig und Rudi Ratlos. Logisch: Schließlich gab es beim Heftdebüt de facto noch keine Leser, also musste sich die Redaktion fiktive Fragen ausdenken.

PHANTOM-SPIELE: In N-ZONE 02/1998 und 04/2001 wurden jeweils Spiele getestet, die nie in Deutschland auf den Markt kamen: *Ruff & Tumble* (87%) und *Indiana Jones und der Turm von Babel* (88%).

MAGERE AUSBEUTE: Am wenigsten Tests befanden sich in der dritten, vierten und fünften N-ZONE: Gerade mal zwei N64-Spiele wurden jeweils darin getestet.

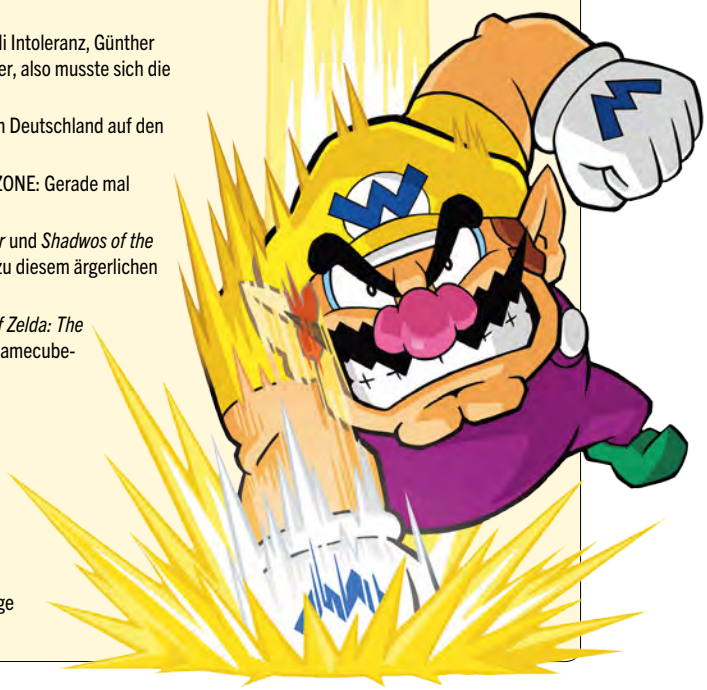
ETERNAL DARKNESS: In der ersten N-ZONE waren die Screenshots von *Turok: Dinosaur Hunter* und *Shadwos of the Empire* so dunkel, dass man überhaupt nichts darauf erkennen konnte. Ein Druckfehler führte zu diesem ärgerlichen Fauxpas, wie Chefredakteur Hans Ippisch später zugab.

JUBILÄUMS-FAKT: Die dickste N-ZONE gab es passend zur Veröffentlichung von *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Hierzu lag dem Heft als Sonderbeilage ein eigens erstelltes Lösungsbooklet zum Gamecube-Meilenstein bei.

KARTEN: Bis zur Einführung des Gamecube lagen jeder N-ZONE vier Sammelkarten bei. Um sie herauszulösen, musste man allerdings das Heft mit einer Schere zerschnippeln.

BECKMESSER: Zu Beginn der Gamecube-Ära führte N-ZONE-Redakteur Jean-Reiner Jung die Rubrik „Beckmesserei des Monats" ein. Sie ging auf einen kleinkarierten Theaterkritiker namens Sixtus Beckmesser zurück und listete Recherchefehler der vergangenen Ausgabe auf.

VERIRRTER PFEIL: Auf dem Cover der N-ZONE 08/2001 ist ein gelber Pfeil abgebildet. Er schwebt über dem Artwork von Donkey Kong 64. Jeder, der sich fragt, was dieser Pfeil da soll: Eigentlich gehört er da gar nicht hin. Es wurde nur vergessen, ihn aus der Layout-Vorlage zu entfernen. Und ihr hattet euch jetzt sicher schon kreative Theorien dafür zurecht gelegt.



Der Beweis: Auch Shigeru Miyamoto „liest" die N-ZONE. Ein Abo konnten wir ihm aber nicht andrehen. Schade.

Prise Leserbriefe, fertig. Erst der Nintendo DS und das Aufkommen des Online-Gamings erforderte es, neue Seiten aufzuschlagen. Heraus kam die Rubrik „Spielerforum", die erst auf einer, dann auf zwei und später auf vier Seiten euch Zocker zusammenführte. Die Rubrik verstand sich seit jeher als bunte Wundertüte, die Highscore-Wettbewerbe, Leser-Steckbriefe, Freundescode-Börsen und vieles mehr vereinte. Kurios: Als ein gewisser Sascha fast zehn *Mario Kart DS*-Wettbewerbe in Folge gewann, erklärte der sich bereit, aus Fairnessgründen künftig nicht mehr daran teilzunehmen. Christoph Kraus, der die Rubrik damals betreute, erinnert sich: „Keine Rubrik machte so viel Spaß wie das Spielerforum. Aber keine Rubrik war auch mit so viel Arbeit verbunden wie das Spielerforum. Wir mussten ja damals alle Highscores manuell überprüfen. So landeten jeden Monat die DS-Module von den 12 punktbesten Lesern in der Redaktion. Diese wurden dann allesamt gecheckt und anschließend wieder zurückgeschickt. Ein irrsinniger Aufwand für einen halbseitigen Extrakasten!" Doch später ging das Konzept offenbar nicht mehr auf. Christoph: „Als wir den Highscore-Wettbewerb im Jahr 2011 wiederbeleben wollten, hatten die Leser plötzlich kein Interesse mehr daran. Nach 3, 4 Wettbewerben mit einer kümmerlichen Anzahl an Einsendungen mussten wir einsehen: Die Zeit hatte sich geändert. Niemand ist mehr bereit, so viel Zeit zu investieren, nur um ein bisschen Ruhm zu erlangen. Schade drum!" Dafür genießen unsere Leser-Turniere in der Superliga sehr zu unserer Freude viel Zulauf und wir haben meist mehr Bewerber als Teilnahmeplätze!

Die Fuchtel-Ära

Das wohl am häufigsten in der N-ZONE wiederverwertete Artwork zeigt Online-Redakteur Maik Koch, wie er mit einem Hammer Casual-Games für Wii und DS zerschlägt. Das Motiv steht sinnbildlich für die Flut an dümmlichen Minispielsammlungen, IQ-Trainer und Haustiersimulationen, die vor gut fünf Jahren den Markt überschwemmten. Mit der Aktion „Jetzt reicht's!" sammelten wir Stimmen von Lesern und Industrievertretern. Schließlich zeigten wir damit auch auf, dass hinter „Mein Super-Duper-Pony-Hof" und Co. furchtbar bescheuerte Spielkonzepte stecken, die niemals im Leben 40 Euro wert sind. So mutet der Blick auf alte Tests aus der frühen Wii- und DS-Ära wie ein schlechter Witz an: Wie zum Henker konnte jemand für *Tischfußball 2008* (Wertung: 9%!) oder *Anubis II* (einen ersten Teil gab es nicht mal!) bloß einen müden Cent ausgeben? Gut, dass wir zumindest vor diesem Software-Schrott gewarnt haben. Unsere dafür verschwendete Lebenszeit ist allerdings für immer verloren.

Ihr seid N-ZONE!

Da ihr vermutlich bestens mit Wii U und 3DS vertraut seid, halten wir uns gar nicht lange mit der aktuellen Konsolengeneration auf. Vielmehr möchten wir an die tollen Herzblut-Fans erinnern, ohne die es die N-ZONE so nicht geben würde. Ob Simon Langkemper (der passionierte *Zelda*-Regisseur), Michael Moor (der uns häufig mit guten Ideen für Retro-Reportagen überraschte), Andi Hammerl (der bei gefühlt jeder N-ZONE-Aktion mitmachte) oder all die anderen unzähligen Fans: Ihr seid N-ZONE! Ohne eure Beiträge, eure Kritik, euer Lob könnten wir unsere Arbeit gleich einstellen. Euretwegen zocken wir auch mal eine miese Filmumsetzung, euretwegen setzen wir uns in den Flieger und nehmen auch mal schlaflose Nächte in Kauf. Das machen wir uns bei der Erstellung jeder Ausgabe immer wieder aufs Neue bewusst. Und so wird es auch beim Heft Nummer 201 wieder sein …

Eine wahre N-ZONE-Legende

DIE EWIGE BESTENLISTE

WERTUNG	SPIEL	SYSTEM	AUSGABE
97%	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64	12/1998
97%	The Legend of Zelda: Twilight Princess	GC	01/2007
96%	The Legend of Zelda: Majora's Mask	N64	11/2000
96%	Super Mario Galaxy	Wii	01/2008
96%	Super Mario Galaxy 2	Wii	07/2010
96%	Perfect Dark	N64	08/2000
95%	Donkey Kong 64	N64	12/1999
95%	Metroid Prime Hunters	DS	06/2006
95%	Metroid Prime Trilogy	Wii	10/2009
95%	Pokémon Snap	N64	09/2000
95%	Resident Evil 4 (dt.)	GC	04/2005
95%	The Legend of Zelda: The Wind Waker	GC	05/2003
94%	Mario Kart 7	3DS	01/2012
94%	Mario Kart DS	DS	12/2005
94%	Mario Kart Wii	Wii	05/2008
94%	Metroid Prime	GC	04/2003
94%	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	12/2007
94%	New Super Mario Bros.	Wii	12/2009
94%	Pokémon Gold und Silber	GBC	04/2001
94%	Pokémon Crystal	GBC	11/2001
94%	Pokémon X und Y	3DS	11/2013
94%	Rayman 2	N64	11/1999
94%	Super Smash Bros. Brawl	Wii	04/2008
94%	The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GBC	10/2001
94%	Mario Kart: Double Dash!!	GC	12/2003
93%	Banjo-Kazooie	N64	07/1998
93%	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	DS	05/2009
93%	Guitar Hero 5	Wii	11/2009
93%	Guitar Hero: World Tour	Wii	01/2009
93%	Pokémon HeartGold/SoulSilver	DS	05/2010
93%	Pokémon Stadium	N64	04/2000
93%	Rayman Legends	Wii U	10/2013
93%	Rock Band 2	Wii	06/2009
93%	Super Mario Kart	SNES	06/1997
93%	The Legend of Zelda: A Link to the Past	SNES	06/1997
93%	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Wii	01/2012
93%	Yoshi's Island	SNES	06/1997

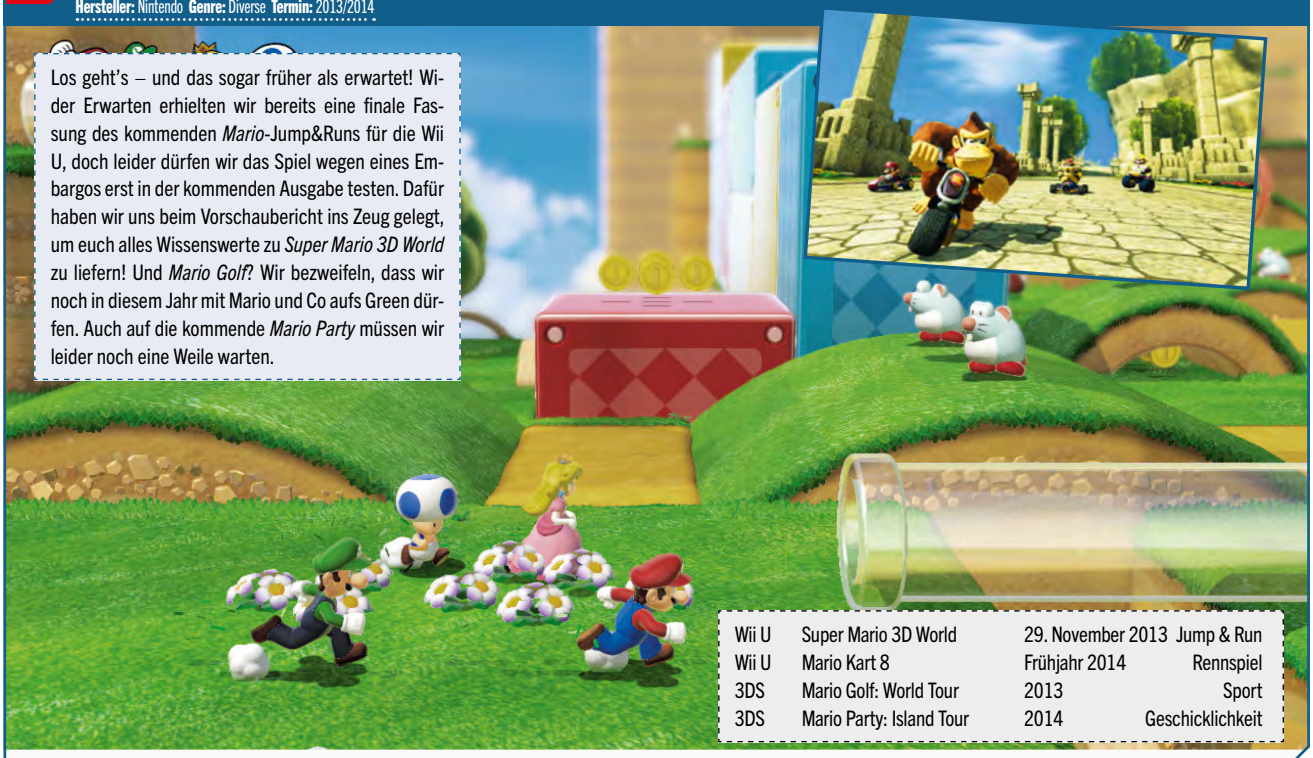
Stammleser Marco trifft Christoph Kraus (N-ZONE-Redakteur 2005-2013) vor dem Möbelhaus mit dem roten Stuhl – Christophs neuem Arbeitgeber.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013/2014

Los geht's – und das sogar früher als erwartet! Wider Erwarten erhielten wir bereits eine finale Fassung des kommenden *Mario*-Jump&Runs für die Wii U, doch leider dürfen wir das Spiel wegen eines Embargos erst in der kommenden Ausgabe testen. Dafür haben wir uns beim Vorschaubericht ins Zeug gelegt, um euch alles Wissenswerte zu *Super Mario 3D World* zu liefern! Und *Mario Golf*? Wir bezweifeln, dass wir noch in diesem Jahr mit Mario und Co aufs Green dürfen. Auch auf die kommende *Mario Party* müssen wir leider noch eine Weile warten.



Wii U	Super Mario 3D World	29. November 2013	Jump & Run
Wii U	Mario Kart 8	Frühjahr 2014	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	2013	Sport
3DS	Mario Party: Island Tour	2014	Geschicklichkeit

REDAKTIONS-TOP-5

1 SUPER MARIO 3D WORLD (Wii U)

Wir hatten die Gelegenheit, uns ausführlich in das kommende *Mario*-Jump&Run reinzuspielen und sind begeistert! Das Spiel wird einfach genial!

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** 29. November 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Rennspiel

2 MARIO KART 8 (Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: – **Termin:** Frühjahr 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Rennspiel

3 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE (Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: – **Termin:** November 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Jump & Run

4 SUPER SMASH BROS. BRAWL (Wii U/3DS)

NEU

Platz im letzten Monat: – **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Beat 'em Up

5 BRAVELY DEFAULT (3DS)

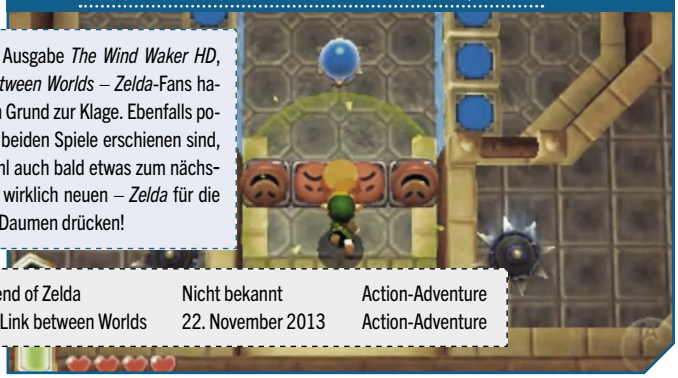
NEU

Platz im letzten Monat: – **Termin:** November 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Square Enix **Genre:** RPG

2 THE LEGEND OF ZELDA

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 22. November 2013/Nicht bekannt

In der vorherigen Ausgabe *The Wind Waker HD*, diesmal *A Link Between Worlds* – *Zelda*-Fans haben derzeit keinen Grund zur Klage. Ebenfalls positiv: Jetzt, da die beiden Spiele erschienen sind, wird Nintendo wohl auch bald etwas zum nächsten großen – und wirklich neuen – *Zelda* für die Wii U preisgeben. Daumen drücken!



Wii U	The Legend of Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure
3DS	Zelda: A Link between Worlds	22. November 2013	Action-Adventure

3 SUPER SMASH BROS. (Wii/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 2014

Zuletzt gab Nintendo tröpfchenweise neue Infos zum kommenden *Smash Bros.*-Game für Wii U und 3DS bekannt – das wird sich wohl schon bald ändern, wenn die großen Games für diesen Winter veröffentlicht wurden. Stellt euch also schon einmal auf die geballte Ladung *Smash Bros.* in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben ein!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2014

Die Terminverschiebung auf 2014 scheint dem kommenden Wii-U-*Donkey Kong* nicht wirklich zu schaden: In den Most-Wanted-Charts der N-ZONE-Leser geht's für den Nintendo-Affen weiter nach oben! Bis zum Frühjahr müssen wir uns noch gedulden, was uns angesichts der hochkarätigen Neuerscheinungen in den kommenden Monaten allerdings leicht fallen dürfte.

5 PROFESSOR LAYTON (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2013/2014

Der Prof hält sich in den oberen Rängen der Most-Wanted-Charts, auch wenn das Spiel bereits erhältlich ist, wenn ihr diese N-ZONE-Ausgaben in Händen haltet. Falls ihr beim neuen *Layton*-Spiel noch nicht zugeschlagen habt, hilft euch unser Test auf der Seite 56 dieser Ausagbe sicher weiter!

3DS	Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant	8. November 2013	Geschicklichkeit
3DS	Professor Layton vs. Ace Attorney	Frühjahr 2014	Geschicklichkeit

6 MARIO & SONIC: SOTSCHI 2014 (Wii U/3DS)

Hersteller: Sega **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 8. November 2013

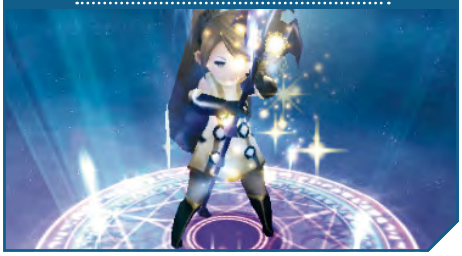
Wie zu jeder Olympiade treten auch zu den Winterspielen 2014 im russischen Sotschi Mario, Sonic und deren Freunde zu allerlei Sportdisziplinen gegeneinander an. Ob sich der Winterspaß lohnt und wie gut der Mehrspieler-Modus ist, erfahrt ihr selbstverständlich in unserem Test ab Seite 50.

7 BAYONETTA 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2014

8 BRAVELY DEFAULT (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** RPG **Termin:** 6. Dezember 2013



9 WATCHDOGS (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action **Termin:** 2014

10 ASSASSIN'S CREED 4 (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action **Termin:** 21. November 2013

Jump & Run Alles neu macht der Herbst – oder vielleicht doch nicht? Was kann das traditionsreiche Jump & Run für Neuerungen bieten? Wir haben es ausführlich gespielt.

Die neuen Objekte von Bowsers Begierde: kleine Sprixie-Feen. Schade nur für ihn, dass Peach, Mario, Luigi und Toad die Entführung mitverfolgen.

An Bowsers Motivation kommt wahrlich nichts ran: Unzählige Male hat die übel gelaunte Panzerechse schon versucht, sich das Pilz-Königreich von Prinzessin Peach unter die Klauen zu reißen. Leider (oder besser zum Glück) waren immer zwei ganz bestimmte Klempner zur Stelle, um diesen Plan zu vereiteln. Kein Wunder also, dass Bowser mit den Sprixies ein weitaus schwächeres Ziel ins Visier genommen hat. Diese überaus niedlichen Feen passen wie ihre Kolleginnen aus *The Legend of Zelda* in handelsübliche Glasflaschen und wurden genau deswegen in solche Behälter eingesperrt. Dumm nur für Bowser, dass Mario und seine Crew davon Wind bekommen haben und ohne zu zögern eine Rettungsaktion starten, die natürlich durch acht sehr abwechslungsreiche Welten führen wird.

Gewohntes Quartett

So viel als Einleitung schon mal zur Story von *Super Mario 3D World*, die wie gewöhnlich nur als Aufhänger und kleine Motivation dient, den Weg Richtung Abspann zu gehen. Ganz im Sinne des Sprichworts „Der Weg ist das Ziel" stellt die Reise selbst den Hauptaspekt des Spiels dar. *Super Mario 3D World* präsentiert sich dabei als eine konsequente Weiterführung von dem, was auf dem 3DS mit *Super Mario 3D Land* begonnen wurde. Euch wird also eine Mischung aus *Mario 64* und den neueren 2D-Ablegern geboten, in der ihr euch sofort heimisch fühlen werdet. Springen, laufen, Gegner plätten, Blöcke zerstoßen, Münzen einsammeln, alles geht direkt von der ersten Sekunde an in Fleisch und Blut über. Den kleinen Unterschied macht lediglich die Spielfigur, die ihr euch beim Level-Antritt aussuchen müsst. Mario und Luigi sind wie eh und je als Allrounder zu klassifizieren, Toad hingegen verfügt zwar über ein höheres Tempo, jedoch niedrigere Sprünge. Die Prinzessin erweist sich als wahre Herrscherin der Lüfte, da sie dank ihres Rocks ein paar Augenblicke länger schweben kann als ihre männlichen Kollegen. Allzu viel Beachtung solltet ihr diesen marginalen Unterschieden aber nicht schenken, denn durch die vielen Power-ups, die es in *Super Mario 3D World* zu finden gibt, gleichen sich die Differenzen wieder aus. Hat Mario zum Beispiel einen Waschbäranzug über die Klempner-Latzhose gezogen, kann er mindestens genauso elegant durch die Lüfte gleiten. Natürlich ist nicht in jeder Stage der Anzug eurer Wahl verfügbar, aber meistens bekommt ihr genau den, der euch in der

Auf der Karte der Oberwelt könnt ihr euch frei bewegen und müsst nicht auf vorgegebenen Pfaden wandeln. Besonders viel zu sehen gibt's aber nicht.

Ein namenloses Übel lauert im Schatten … Ach halt, das sind nur Luigi und Toad, die hier gerade vorbeiflitzen, um schnell Richtung Level-Ausgang zu kommen.

Bowser schickt seine Panzer ins Gefecht. Mario interessiert aber nur eins: die Mehrspieler-Krone auf dem Kopf von Toad.

Vier Prinzessinnen und ein Mario: Wenn eines der Doubles ins Gras beißt, hat das keine Konsequenzen. Nur dem Original darf kein Haar gekrümmt werden.

jeweiligen Welt am nützlichsten sein wird. Und zur Not kann ein vorher gefundenes Ersatz-Outfit mit der Select-Taste ausgewählt werden. Binnen Sekunden transformiert Feuer-Mario dann etwa zu Katzen-Mario. Ein paar der weiteren neuen Outfits stellen wir euch oben rechts im Extrakasten vor. Es gibt zwar noch einige mehr, die im Spielverlauf dazukommen, doch wollen wir im Vorfeld die Überraschung nicht schon vollständig vorwegnehmen. Selbst ausprobieren ist ja ohnehin immer viel spaßiger.

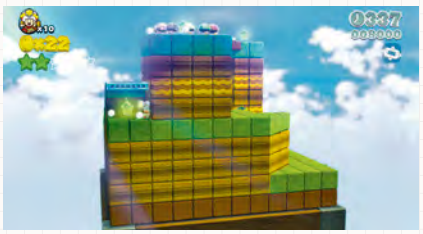
Welten im Wandel

Interessant ist die Tatsache, dass die Oberwelten zwar einem festen Setting zuzuordnen sind, die Levels selbst aber meist vollkommen anders ausfallen. Traditionell ist das zweite Land, das ihr in *Super Mario 3D World* besucht, eine Wüste. Doch von den fünf Stages – das Schloss und die Bonuslevels nicht mitgerechnet – hat nur eine einzige mindestens genauso viel Sand in der Hose. Der Rest ist mit einem Gemäuer voller Schattenspiele, grünen Grasrädern,

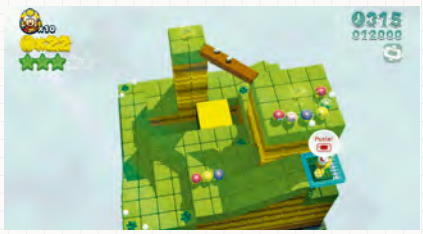
SCHWAMMERL SUCHT STERNE

Ohne eine ausreichend hohe Anzahl an grünen Sternen sitzt ihr bald auf dem sprichwörtlichen Trockenen, da das Tor zur nächsten Festung, in der eine der armen Sprixies gefangen gehalten wird, verschlossen bleibt. Wenn ihr schnell ein paar Sterne benötigt, ohne dafür Extraleben riskieren zu wollen, solltet ihr die Bonuslevels von Kapitän Toad aufsuchen. Hier sind in einer kleinen, würfelförmigen Stage ganze fünf Sterne versteckt. Leichte Beute sind sie allerdings nicht, denn Kapitän Toad, den ihr hier steuert, kann nicht springen oder Feinde bekämpfen. Somit müssen selbst kleinste Hindernisse irgendwie umgangen werden. Per GamePad oder rechten Analogstick könnt ihr die Kamera beliebig verschieben und so den gesamten Würfel aus jeder erdenklichen Perspektive untersuchen. Wohl dem, der über ein ausgeprägtes räumliches Vorstellungsvermögen verfügt und angesichts des Zeitlimits kein Nervenflattern bekommt.

Klein und überschaubar, so präsentieren sich die kleinen Extra-Levels. Die fünf grünen Sterne …



… sind allerdings schwerer zu erreichen als man denkt. Ihr müsst beim Drehen der Kamera genau …



… drauf achten, wo ihr langgehen könnt. Ab und zu muss auch ins Mikrofon gepustet werden.

KLEIDER MACHEN KLEMPNER

Spätestens seit *Super Mario Bros. 3* ist es in der Reihe üblich, in verschiedene Outfits zu schlüpfen, um dadurch an besondere Fähigkeiten zu gelangen, die je nach Level sehr hilfreich sein können. Viele altbekannte Outfits wie das vom Waschbären oder den Hammer-Brüdern sind in *Super Mario 3D World* wieder mit dabei. Ein paar neue Klamotten hat euch Nintendo aber doch herausgelegt, die wir hier kurz vorstellen wollen.

KANONEN-KOSTÜM

Jetzt wird zurückgeschossen! Wer es satt hat, den Kugelwillis immer nur auf den Kopf zu springen oder auszuweichen, kann sie mithilfe der tragbaren Kanonen-Box selbst abschießen.

KATZEN-KOSTÜM

Auf den ersten Blick etwas albern, doch bei genauerem Hinsehen eines der besten Outfits im ganzen Spiel. Durch die krallenbewehrten Pfoten können Mario und Co. Wände hochklettern oder Gegnern einen Hieb verpassen. Geschickte Spieler retten sich so in letzter Sekunde vor einem Sturz in den Abgrund.

DOPPEL-KIRSCHE

Ob da Mon Cheri im Spiel ist? Wer eine der Kirschen gemampft hat, sieht seine Spielfigur plötzlich doppelt auf dem Feld herumlaufen. Auch jedes weitere Duplikat, das ihr erstellt, reagiert genau wie das Original auf eure Eingabe. Ein herrliches Chaos, wenn alle vier Spieler doppelt herumlaufen.

rosa Kuchenabschnitten sowie violetten Pustegipfeln sicher nicht gerade das, was man als einen traditionellen Wüstenabschnitt kennt. Und das ist auch eine große Stärke von *Super Mario 3D World*, denn mit jedem neuen Level fragt man sich gespannt, was einen wohl als Nächstes erwartet. Sogar das hier schon vorbildliche *Super Mario 3D Land* kann da nicht mithalten. Als i-Tüpfelchen obendrauf gibt es noch eine extrem schöne Grafik, die besonders jetzt im bevorstehenden Winter ein wohlig-warmes Gefühl durch eure Nervenbahnen jagen wird. Kräftige, satte Farben treffen auf kristallklares Wasser und herrlich animierte, niedliche Figuren. Ein großzügiges Zeitlimit gibt euch dabei genügend Freiraum, alle Welten genau zu untersuchen. Um die nächste Insel erreichen zu können, bedarf es einer Mindestanzahl von grünen Sternen, derer ihr drei pro Stage finden könnt. Die sind später entweder gut versteckt oder nur schwer zu erreichen, weshalb ihr die frühen Stages von Anfang an so effektiv wie möglich ausplündern solltet. Lasst ihr die Sterne außer Acht, kann man relativ locker durch die Levels flitzen. Das wirkt sich vor allem im Multiplayer mit bis zu vier Spielern spürbar aus. Fällt ihr etwa in einen Abgrund, kann der Rest der Mitspieler ohne Unterbrechung weitermachen, bis ihr gut geschützt in einer Luftblase wieder zur Truppe zurückkehrt. Hoffen wir, dass die späteren Welten auch ein Quartett zu fordern wissen.

Marco Cabibbo

Bitte anfassen: Mitspieler, die ein GamePad benutzen, müssen den Kumpanen per Touchscreen einen Weg bahnen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Fast alles schon mal irgendwie da gewesen, aber immer noch superb und überraschend. Wahuuuu!“

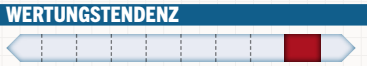
Nicht ganz zu Unrecht wird Nintendo oft vorgeworfen, man ruhe sich nur auf den eigenen Lorbeeren aus, gleiche doch jedes *Mario*-Spiel der letzten Jahre wie ein Ei dem anderen. Der Ruf nach Innovation ist in meinen Augen hier aber fehl am Platz. Auch *Super Mario 3D World* bietet genau das, was ein Jump & Run haben muss. Abwechslungsreiche Levels, viele versteckte Geheimnisse und einen exzellenten Mehrspielermodus, bei dem sich Kooperation und Gegeneinander innerhalb von Sekunden abwechseln. Kommt am Ende eines Levels die Fahnenstange in Sichtweite, entsteht jedes Mal ein übles Gerangel, weil niemand dem anderen die 10.000 Extrapunkte gönnt. Doch sobald ein Endgegner zum Duell antritt, stehen Mario und Co. geeint zusammen. Und das solltet auch ihr tun, denn nach einigen vergnüglichen Stunden mit *Super Mario 3D World* gibt es keinen Zweifel mehr daran, dass Nintendo hier ein hochwertiges Jump & Run ins Rennen schickt.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: New Super Luigi U
Termin: 29. November 2013

Screen-Info: Die hier gezeigten, von uns selbst erstellten Bilder entstammen den ersten beiden Spielwelten.

WERTUNGSTENDENZ



BRAVELY DEFAULT FOR THE SEQUEL

Rollenspiel Neuer Titel, neues Spiel: Anstatt Europa mit einer veralteten Umsetzung abzuspeisen, kommt *Bravely Default: For the Sequel* nahezu zeitgleich mit der japanischen Version zu uns.

Mittlerweile kennt man die alte Leier mit exotischen Rollenspielen ja schon zur Genüge: Wenn der heiß ersehnte Titel endlich hierzulande erscheint, hat der Rest der Welt, meistens Japan und oftmals auch die USA, den RPG-Knaller schon längst hinter sich gelassen. Meist ist sogar schon eine Fortsetzung am Start, auf die man wieder lange warten muss, sofern nicht künftig der Import-Weg eingeschlagen wird. Auch *Bravely Default: Flying Fairy* für den 3DS, das im Oktober letzten Jahres in den japanischen Regalen landete, teilte dieses Schicksal. Doch Square Enix denkt mit: Das im August angekündigte Update des Spiels, *For the Sequel* genannt, wird direkt im Ausland auf den Markt kommen und nicht die alte Version vom letzten Jahr.

Anders und doch vertraut

Als wäre eine europäische Fassung nicht schon Grund genug zur Freude, kommen wir zugleich in den Genuss der über 100 Verbesserungen, die von den Machern vorgenommen wurden. Wer diese Liste an Neuerungen allerdings im Detail durchgeht, könnte schnell zur Annahme gelangen, dass hier ein neues Spiel in der Mache ist. Dies betrifft zuallererst das einstmals rundenbasierte Kampfsystem, an dem Square Enix ordentlich herumgebastelt haben soll. Zeitgleich befindet sich in Squares Büros nämlich eine richtige Fortsetzung zu *Bravely Default* in Entwicklung, für welche die Änderungen in *For the Sequel* als eine Art Probelauf dienen sollen. Der Hersteller versichert aber, dass

Schwächen in den eigenen Reihen müssen durch die richtige Charakterklasse ausbalanciert werden, damit ihr gegen jeden Gegnertyp eine Chance habt.

Wie es für ein JRPG selbstverständlich ist, zieht fast jede Aktion ein buntes Spektakel nach sich. Besonders die Beschwörungen knallen voll rein!

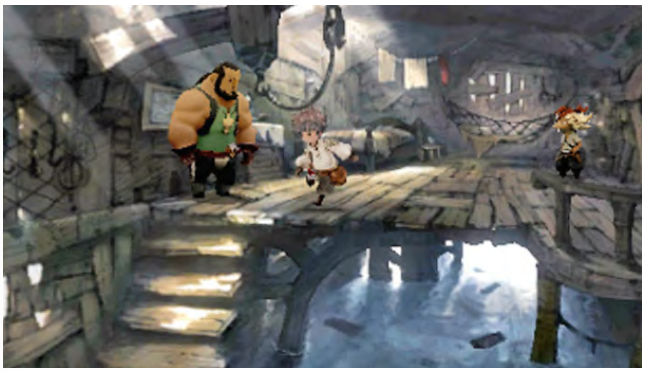
das Spielerlebnis nicht grundlegend anders ausfallen wird als im ursprünglichen Titel. So wird etwa das Klassensystem erhalten bleiben, welches stark an *Final Fantasy* erinnert – wie so viele andere Elemente auch. Insgesamt 24 Jobs warten darauf, von euren Recken gemeistert zu werden. Standardklassen wie White Mage oder Freelancer sind früh verfügbar, später kommen mit Valkyrie, Dark Knight oder Superstar komplexere Talentbäume hinzu. Jeder Job kann von fast jeder Figur bis auf Stufe 14 hochgelevelt werden, was sich niedrig anhört, aber viel Zeit beanspruchen kann. Alleskönner sind für den normalen Spieldurchgang jedoch nicht zwingend notwendig, daher könnt ihr einzelne Helden spezialisieren und jeden in eine entsprechende Richtung entwickeln. Dank fein ausgearbeiteter Detailverbesserungen wie der erhöhten Geschwindigkeit im Kampf und einer Automatik-Funktion soll das Vertrimmen von Gegnern in Zukunft zügiger ablaufen. Die Hintergrundstory hingegen, mehrere Dutzend Stunden lang, bleibt weitgehend unangetastet.

Überall Updates

Fühlt man schon bei den zur Verfügung stehenden Charakterklassen Erinnerungen an *Final Fantasy* hochkommen, setzt Square Enix mit der Mischung aus 2D- und 3D-Grafik noch eine Schippe obendrauf. Handgezeichnete Hintergründe, bei denen die Kamera mal heran- oder herauszoomt, sind angefüllt mit putzigen Polygon-Figürchen, die fast wie kleine Puppen wirken. Eine Verbesserung, die bei den zahlreichen Charakter-Dialogen, langfristig von Vorteil sein wird. Dank aufgepeppter Gesichtsanimationen könnt ihr in *For the Sequel* ihre Emotionen klar erkennen und darüber hinaus noch entscheiden, ob ihr lieber englische oder japanische Stimmen aus den Lautsprechern des 3DS hören wollt. Gelesen wird in multilingualer Ausführung, worunter auch deutsche Texte zu finden sind. Als wäre das noch nicht genug, machen euch ein Event Viewer für bereits erlebte Schlüsselmomente und überarbeitete Menüs das Leben noch ein wenig leichter. Im Update ist zudem nun klar erkennbar, welche Parts eurer Ausrüstung am besten mit der gewählten Jobklasse funktionieren.

Mit einer Weltkarte, auf der ihr später mit einem Luftschiff herumfliegen könnt, versetzt *For the Sequel* dem Hang zum möglichst traditionellen RPG-Erlebnis noch das letzte Quäntchen Nostalgie. Bereits erledigte Gebiete sind demnach sehr einfach erneut anzusteuern. Gründe dafür gibt es genug, wie man an eurer Heimatstadt Nolende gut erkennen kann. Mit dem Streetpass-Feature stockt ihr die Bevölkerung eures verwüsteten Dorfes mit anderen Spielern wieder auf, was euch die Möglichkeit bietet, spezielle Shops zu bauen, in denen dann extrem effektive Fertigkeiten zum Verkauf bereitstehen. Die sind für die normale Story nicht zwingend notwendig, bringen aber den nötigen Content für das mit, was nach dem Abspann folgt: tonnenweise Endgame-Inhalte, die euch den Winter über auf Trab halten werden. 2013 wohlgemerkt, denn *Bravely Default: For the Sequel* wird pünktlich zum Nikolaus-Tag im gründlich geputzten Stiefel auf euch warten. Sofern die Mannen bei Square Enix nicht faul und mit der Rute auf Trab gehalten werden müssen.

Ein klein wenig erinnert uns das Figurendesign an die Optik von *Professor Layton*. Vielleicht ein Zufall, aber ganz gewiss keine schlechte Inspirationsquelle.



Die Charaktere selbst sind 3D-Modelle, die ihr durch gezeichnete Landschaften, Gebäude und Verliese bugsiert. Sehr nett anzusehen.

Die Mimik der Helden ist überarbeitet worden. Jetzt könnt ihr jede Emotion direkt am Gesichtsausdruck erkennen.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Gibt es irgendwo einen Shop, wo man mehr Freizeit kaufen kann?“

Die Flut an hochkarätigen Rollenspielen für den 3DS reißt nicht ab: Nach *Etrian Odyssey IV* und *Pokémon X und Y* steht hier der nächste Stundenfresser an. Mir soll es nur recht sein, denn rundenbasierte RPGs oder Strategie habe ich schon immer bevorzugt auf Handhelds gezockt, wie meine sehr langen Spielzeiten bei *Advance Wars, Tactics Ogre* und Co. beweisen. Ich bin besonders über die Tatsache erstaunt, dass das Update nicht nur fast zeitgleich in Europa erscheint, sondern sogar deutlich eher als in Amerika. Wahrhaft rosige Aussichten also!

INFOS

Hersteller: Square Enix / Nintendo
Entwickler: Silicon Studio
Alternative: Etrian Odyssey IV
Termin: 06. Dezember 2013

Screen-Info: Die Screens stammen noch aus der japanischen Version, welche auf Nintendos Servern unsere Ankunft erwarteten.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

New Super Mario Bros. U

Termin: 30. November 2012
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 0 Jahren
Preis: Ca. 59,- Euro

GRAFIK 7
Die Grafikqualität und der Stil sind gewohnt gut, obwohl einiges mehr drin gewesen wäre!

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Viele der *Mario*-typischen Musikstücke sind aus den Vorgängern der Reihe bekannt und wurden recycelt.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Touchscreen
Wie in den anderen Ablegern der Reihe funktioniert die Steuerung tadellos und präzise.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel (1 Stufe)
Speichersystem: Weltkarte (automatisch)
Spielerische Innovationen sind Mangelware, das Spiel zu leicht und der Umfang nur ausreichend.

MEHRSPIELER 8
Spieler Online: - **Spieler Offline:** 5
Der Offline-Mehrspielermodus, bei dem bis zu 5 Spieler gleichzeitig antreten können, ist gewohnt spaßig.

PRO / CONTRA
- ✚ Endlich Mario in HD-Auflösung
- ✚ Frische Weltkarte (mit Miiverse!)
- ✚ Zeitlos gutes Gameplay …
- ▬ … aber langsam wird's fad
- ▬ Musik überwiegend recycelt
- ▬ Viele Wii-Fernbedienungen nötig

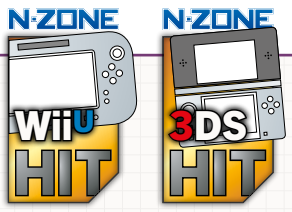
WiiU-FAKTOR 4
Das Wii U GamePad kommt als Bildschirm und im Mehrspielermodus zum Einsatz. Miiverse ist gut integriert.

WERTUNG/FAZIT

85

„Guter Einstand des Nintendo-Klempners auf der Wii U – mit Luft nach oben."

ICONS



N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

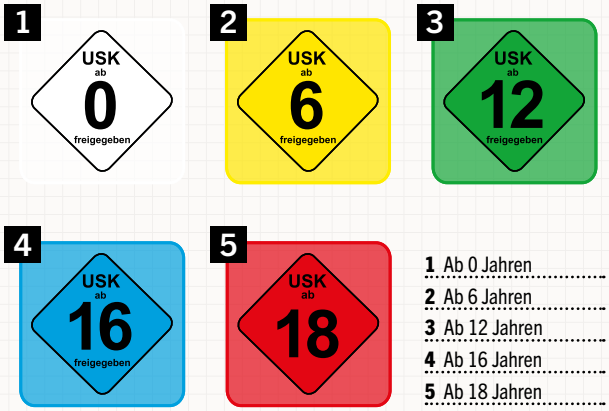
ONLINE

Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

THOMAS EDER (36, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Zelda: A Link Between Worlds (3DS), On the Run (iOS)
Hört gerade: Moby – Innocents
Sieht gerade: Zen & Zero
Und sonst: 200 Ausgaben N-ZONE! Ich lieferte meinen Debüt-Artikel in der Ausgabe 44 ab, also vor zirka 13 Jahren (siehe Foto). Auch in Zukunft werden wir euch weiterhin bestens über das Nintendo-Universum informieren und unterhalten. Zuletzt noch ein Dank an alle Leser, die der N-ZONE über Jahre hinweg treu geblieben sind. Ihr rockt!

VIKTOR EIPPERT (27, Leitender Redakteur)

Spielt gerade: The Wind Waker HD (Wii U), Skylanders: Swap Force (Wii U)
Liest gerade: Soul Eater
Sieht gerade: Alle Asterix-Filme. Klasse!
Und sonst: Freue ich mich darüber, künftig das N-ZONE-Team tatkräftig zu unterstützen. Und damit ihr wisst, wie ich so ticke: Ich spiele schon seit über 20 Jahren kreuz und quer auf sämtlichen Plattformen, stehe vor allem auf japanische Spiele (insbesondere Japan-Rollenspiele), zocke aber grundsätzlich alles außer Sportspiele und Simulationen gerne.

UWE HÖNIG (39, Redakteur)

Spielt gerade: Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut (Wii U)
Hört gerade: Hugo Boston – Boy
Sieht gerade: The Package (Blu-ray)
Und sonst: Während ich in der letzten Ausgabe noch tönte, dass ich mir wohl eine Playstation 4 zum Start zulegen werde, hat sich das Blatt nun komplett gewendet: *Driveclub* wurde nämlich verschoben und ich will zu Weihnachten ein Next-Gen-Rennspiel zocken! Demnach heißt der Gewinner *Forza Motorsport 5* für meine inzwischen vorbestellte Xbox One!

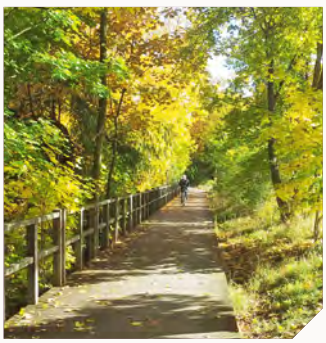
SEBASTIAN STANGE (32, Redakteur)

Spielt gerade: The Stanley Parable (PC), Zelda: A Link Between Worlds, Layton
Sieht gerade: Alle Folgen der grandiosen US-Kochshow „Good Eats" auf YouTube.
Übt gerade: einige „Good Eats"-Rezepte.
Und sonst: Bergwandern in Slowenien, konkret in den Julischen Alpen rund um das Bohinj-Tal, ist eine ganz tolle Sache. Hatte das Land nie auf dem Radar, jetzt aber schon. Denn dort ist es wunderschön, die Leute sind sympathisch und das Essen preiswert sowie knoblauchigdeftig. Herz, was willst Du mehr?

MARCO CABIBBO (29, Redakteur)

Spielt gerade: Zelda: A Link Between Worlds (3DS), Dragon's Crown (PS3)
Hört gerade: Eine Playlist mit knapp über 200 Hatsune-Miku-Remixes
Sieht gerade: Kill la Kill, Gundam Build Fighters, Kyoukai no Kanata
Und sonst: Zwischen Fürth und der Heimat liegen durchaus ein paar hundert Kilometer. Regelmäßige Besuche von den alten Kumpels sind daher selten. Umso besser also, wenn die Jungs dann vorbeischauen und man ihnen die Nürnberger Sehenswürdigkeiten (Bier) zeigen kann.

BENJAMIN KEGEL (32, Redakteur)



Spielt gerade: Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut (Wii U)
Hört gerade: Die dritte Staffel der Epic Rap Battles of History. Ging gerade erst los und ist wie gehabt ganz großes Kino!
Sieht gerade: ... dass sein hier abgedrucktes Alter um ein Jahr zugelegt hat. Hach ja ...
Und sonst: Freunde, was für ein Herbst! Kombiniert man die schon fast sommerlichen Temperaturen mit dem traumhaften Fürther Stadtpark, kommt man aus dem Spazierengehen kaum noch raus. Und im Winter geht's mit dem Zug nach England!

DAVID MOLA (32, Layout)

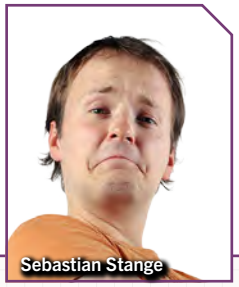
Spielt gerade: hauptsächlich *F1 2013* auf der PS3, in Kürze aber auch begeistert das neue *Layton*-Spiel.
Hört gerade: Glass Kites – Glass Kites
Sieht gerade: viele bunte Blätter allerorten und die letzten Rennen der aktuellen Formel-1-Saison.
Und sonst: Ehhh, ich grüße noch meine Eltern, meine Freunde und alle die mich kennen! Und ganz besonders meine zwei kleinen Fellknödel, die ihr hier rechts bei ihrer liebsten Tätigkeit betrachten könnt: Nach Vögeln Ausschau halten! Soooooo süß! ♥

LUKAS SCHMID (25, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Zelda: Oracle of Ages (GBC), Batman: Arkham Origins (PS3)
Hört gerade: Ludwig Hirsch: Dunkelgraue Lieder – Musik aus meiner Heimat!
Sieht gerade: Mit Verspätung: Harry Potter And The Deathly Hallows, Part 1+2
Und sonst: Mein Studium nähert sich dem Ende! Ende Januar gebe ich meine Bachelor-Arbeit ab und begebe mich anschließend in die große, weite Arbeitswelt. Ob der zahlreichen hochkarätigen Spiele, die in den nächsten Monaten erscheinen, zeitlich wohl nicht der klügste Moment.

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei


Sebastian Stange

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Sebastian Stange	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Zelda: A Link Between Worlds	Deus Ex: Human Revolution	Zelda: A Link Between Worlds	Deus Ex: Human Revolution
FLOP-TITEL	Wii Party U	Wii Party U	Sonic: Lost World	Sonic: Lost World
Zelda: A Link Between Worlds (3DS) ∅ Wertung: 8,75 // Test S. 32	Als es angekündigt wurde, wollte ich es noch nicht wirklich mögen. Doch einmal angespielt, habe ich mich sofort in das neue *Zelda* verliebt. Weil es durchdacht, clever und einfach super unterhaltsam ist! **9**	Ich finde es super, dass Nintendo mit diesem 3DS-*Zelda* an die alten Klassiker anknüpft. Da fühle ich mich direkt wieder in meine Jugend zurückversetzt, als ich *Zelda: A Link To The Past* auf dem SNES gespielt habe. **9**	Woah, eine der größten Überraschungen des Jahres, an die ich sehr hohe Erwartungen hatte, konnte mich nach Startschwierigkeiten haushoch überzeugen. Mehr als ein würdiger Nachfolger. **10**	Tja, wie bereits erwähnt, kommen der gute Link und ich einfach nicht so recht zusammen. Trotzdem erkenne ich natürlich die schiere inhaltliche und spielerische Genialität dieses Pracht-Titels an! **7**
Skylanders: Swap Force (Wii U/3DS) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 36	Ich freue mich, dass sich die Entwickler trotz des Riesenerfolgs der Reihe wirklich anstrengen und mit *Swap Force* einen tollen neuen Ableger präsentieren. Schicke Grafik, großer Umfang und viele Secrets. Klasse! **8**	Lange hatte ich schon vor, in die Reihe einzusteigen. Mit *Swap Force* habe ich es nun ausprobiert und es macht wirklich viel Spaß. Besonders die Portal-Technik und die tollen Figuren haben es mir angetan. **8**	Den Vorwürfen einer schnell und billig produzierten Gelddruckmaschine muss *Skylanders* keine Beachtung schenken. Dennoch ist die erfolgreiche Reihe in dieser Form leider absolut nicht mein Fall. **6**	In das Teil werde ich mich richtig schön verbeißen, sobald ich mit *Deus Ex* durch bin! Das Gameplay ist zwar immer noch ziemlich flach, dafür tummeln sich hier etliche herrlich drollige Spielfiguren in einer klasse Welt! **8**
Batman: Arkham Origins (Wii U) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 40	Als Fan der tollen Vorgänger (von denen allerdings nur einer für Wii U erschien) fehlen mir zwar echte Neuerungen, dennoch ist das schicke Open-World-Spiel ein famoser Spaß. Mein Tipp für trübe Herbsttage. **8**	Den Vorgänger *Batman: Arkham City* habe ich regelrecht verschlungen. An den kommt *Batman: Arkham Origins* zwar nicht ran, ein sehr gutes Spiel ist das neue Batman-Abenteuer aber trotzdem. **8**	Schon bei den ersten beiden Teilen empfand ich die Kämpfe als viel zu leicht und das Spiel mit zu vielen Hilfestellungen versehen. *Arkham Origins* übertreibt es hier als Abschluss nun mehr als gründlich. **7**	Kommt für mich nicht so recht an den zweiten Teil und schon gar nicht an das Original ran, ist aber immer noch ein klasse Spiel – auch wenn man den Spaß am Zocken hier in der Story statt im Gameplay findet. **8**
Deus Ex: Human Revolution - DC (Wii U) ∅ Wertung: 8,75 // Test S. 44	Mag sein, dass es „nur" eine erweiterte Portierung eines längst erschienenen Titels ist. Das ändert nix daran, dass das Cyber-Punk-Abenteuer absolut klasse ist! Düster, komplex, überraschend und cool. Ein Hit! **9**	Die Ursprungsversion von *Human Revolution* war eines meiner persönlichen Top-Spiele im Jahr 2011. Daher freut es mich sehr, dass es als Director's Cut mit all den Verbesserungen auch auf der Wii U gelandet ist. **9**	Den Erstling aus dem Jahr 2000 spiele ich traditionell jedes Jahr einmal durch. *Human Revolution* wird diese Ehre nicht erwiesen, aber auch auf der Wii U ist es meilenweit vom grausigen zweiten Teil entfernt. **8**	Für mich zweifellos eines der besten Spiele der letzten fünf Jahre – allein die Idee mit dem Chip fand ich … ahem … keine Spoiler! Mit einem anderen Finale wäre es mir sogar eine 10er-Wertung wert gewesen. **9**
Sonic Lost World (Wii U/3DS) ∅ Wertung: 6,0 // Test S. 48	Ach Sega, ich finde es ja prinzipiell gut, wenn mit *Sonic* mal was Neues probiert wird. Das *Super Mario Galaxy*-Prinzip passt dann aber nicht wirklich zum blauen Igel. Das Spiel wirkt irgendwie nicht ganz rund. **7**	Meiner Meinung nach passt das schnelle *Sonic*-Gameplay irgendwie nicht zu einer 3D-Welt. *Sonic* muss für mich einfach 2D sein, um gut zu funktionieren. Da bleibe ich lieber bei Mario und Rayman. **6**	Das übliche Prozedere halt: Mario > Sonic. Trotz einiger guter Titel hat Sonic in seiner Historie zu oft ins Klo gegriffen. Schade, dass es hier erneut nicht geklappt hat, die alte Glorie von *Sonic CD* zu erreichen. **5**	Nee, das war leider einmal fast nix. Im Gegensatz zu Marios *Galaxy*-Original hatte ich hier nie das Gefühl, Sonic wirklich im Griff zu haben – stattdessen musste ich das Spiel eher hektisch zu zähmen versuchen. **6**
Professor Layton 6 (3DS) ∅ Wertung: 8,0 // Test S. 56	Es ist im Grunde dasselbe *Layton*-Spiel wie jedes andere auch. Aber auch ohne große Überraschungen verliere ich mich nur zu gern im neuesten Teil des charmanten Rätsel-Abenteuers. Hach, eine tolle Spielereihe! **9**	Das neue *Layton* mag sich spielerisch nicht so stark von seinen Vorgängern unterscheiden, doch das stört mich kein bisschen. Wer guten Rätselspaß will, macht mit dem guten Professor nie etwas falsch! **8**	Viel anfangen konnte ich mit der Reihe bislang nicht, aber den Artikeln von Steffi nach zu urteilen muss ja etwas dran sein. Die Kooperation mit der *Ace Attorney*-Reihe finde ich nach wie vor richtig fein. **7**	Zeitlos, unterhaltsam und ein echter Charmebolzen! Der Professor begleitet mich schon seit etlichen Jahren – und obwohl ich seine Games selbst kaum zocke, freue ich mich stets, ihn wiederzusehen. **8**

EDLE BOOKAZINES IM PREMIUM-FORMAT

computec MEDIA EDITION

Auf 148 Seiten

Durchstarten im Internet

Gmail und Google Drive

Nur € 9,99

Einfach mit dem Smartphone abfotografieren und hinsurfen!

DIESE UND WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL & ONLINE ERHÄLTLICH: SHOP.COMPUTEC.DE/EDITION

- So machen Sie Super-Fotos
- 64 Tipps für tolle Motive
- Alle neuen iOS-7-Features

und vieles mehr

Nur € 9,99

Der perfekte Leitfaden für alle Samsung-Galaxy-Modelle

- Samsung-Super-Tests
- Noch mehr Akkulaufzeit

und vieles mehr

Nur € 9,99

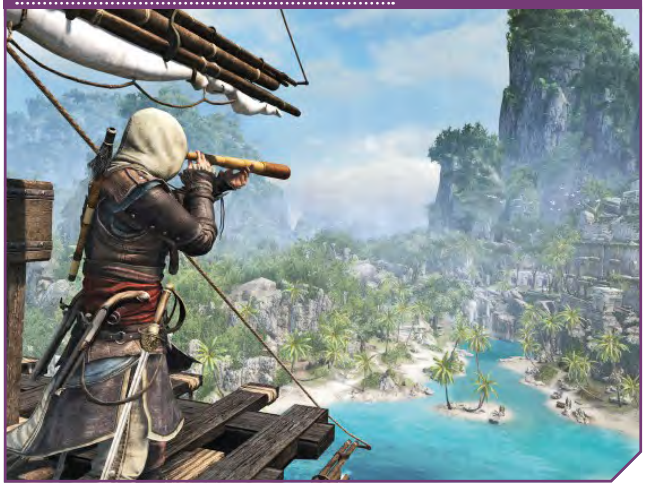
Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
November		
Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft	21. November	2013
Barbie Dreamhouse Party	Namco Bandai	22. November	2013
Batman: Arkham Origins	Warner Interactive	8. November	2013
Ben 10: Omniverse 2	Namco Bandai	22. November	2013
Call of Duty: Ghosts	Activision	5. November	2013
Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive	15. November	2013
Mario & Sonic bei den Olymp. Wintersp.: Sotschi 2014	Nintendo	8. November	2013
Monster High: 13 Wünsche	Namco Bandai	22. November	2013
Super Mario 3D World	Nintendo	29. November	2013
Young Justice: Vermächtnis	Warner Interactive	22. November	2013
Dezember		
Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen	505 Games	5. Dezember	2013
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	6. Dezember	2013
Wii Fit U	Nintendo	6. Dezember	2013
Zumba Fitness World Party	505 Games	5. Dezember	2013
2013/2014		
Bayonetta 2	Sega	2014
Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	2014
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Mario Kart 8	Nintendo	Frühjahr	2014
Project Cars	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	Nicht bekannt
Super Smash Bros.	Nintendo	2014
The Legend of Zelda	Nintendo	2014
Watch Dogs	Ubisoft	Frühjahr	2014
Yarn Yoshi	Nintendo	Nicht bekannt
Nintendo eShop Wii U		
A World of Keflings	NinjaBee	Nicht bekannt
Ballpoint Universe	Arachnid Games	Nicht bekannt
Coaster Crazy Deluxe	Frontier Developments	Nicht bekannt
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	Nicht bekannt
FAST Racing Neo	Shin'en	2014
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	Nicht bekannt
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
Othello	Arc Systems Work	Nicht bekannt
Q.U.B.E.	Toxic Games	Nicht bekannt
Road Redemption	Darkseas Games	Nicht bekannt
Scram Kitty & His Buddy on Rails	Dakko Dakko Ltd.	Nicht bekannt
Shovel Knight	Yacht Club Games	Nicht bekannt
Virtual Console Wii U		
Breath of Fire 2	Capcom	Nicht bekannt
Earthbound: Mother (GBA)	Nintendo	Nicht bekannt

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 21. November 2013



SUPER MARIO 3D WORLD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 29. November 2013

ZUMBA FITNESS WORLD PARTY (Wii U)

NEU!

Hersteller: 505 Games **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 5. Dezember 2013

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
November		
4 Elements	SAD	22. November	2013
Barbie Dreamhouse Party	Namco Bandai	22. November	2013
Ben 10: Omniverse 2	Namco Bandai	22. November	2013
Brain Training 3D	F + F Distribution	22. November	2013
Disney Die Eiskönigin: Olafs Abenteuer	Avanquest	29. November	2013
Harvest Moon: A New Beginning	Flashpoint AG	30. November	2013
Jewel Quest Mysteries 3 – The Seventh Gate	SAD	15. November	2013
Lego Friends	Warner Interactive	29. November	2013
Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive	15. November	2013
Mario & Sonic bei den Olymp. Wintersp.: Sotschi 2014	Nintendo	8. November	2013
Monster High: 13 Wünsche	Namco Bandai	22. November	2013
One Piece Romance Dawn	Namco Bandai	29. November	2013
Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution	22. November	2013
Petz – Tierisches Landleben	Ubisoft	14. November	2013
Power Rangers Megaforce	Namco Bandai	29. November	2013
Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant	Nintendo	8. November	2013
Putty Squad	Koch Media	29. November	2013
Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution	22. November	2013
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	Nintendo	22. November	2013
Young Justice: Vermächtnis	Warner Interactive	22. November	2013
Dezember		
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	6. Dezember	2013
Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen	505 Games	12. Dezember	2013
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	6. Dezember	2013
2013/2014		
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Nicht bekannt
Chocobo Racing 3D	Square Enix	Nicht bekannt
Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo	Nicht bekannt
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Kirby 3DS (Arbeitstitel)	Nintendo	2014
Korg M01D	Nicht bekannt	2013
Mario Golf: World Tour	Nintendo	2014
Mario Party	Nintendo	Winter	2013
Monster Hunter Tri G	Capcom	2013
Monster Hunter 4	Capcom	2013
Mystery Case Files: Dire Grove	Astragon	15. Januar	2014
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Frühjahr 2014
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	Nicht bekannt
Sophies Freunde Reit-Champion 3D	Ubisoft	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	2014
Yoshi's New Island	Nintendo	2014
Nintendo eShop 3DS		
Attack of the Friday Monsters	Level-5	2013
Bugs vs. Tanks	Level-5	2013
Carps & Dragons	Abylight	Nicht bekannt
Dress To Play: Cute Witches!	Enjoy Up Games	22. November	2013
Jett Rocket 2	Shin'en	Nicht bekannt
Shovel Knight	Yacht Club Games	Nicht bekannt
The Starship Damrey	Level-5	2013
Witch & Hero	Circle Ent.	2013

MONSTER HIGH: 13 WÜNSCHE (3DS)

Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Action **Termin:** 22. November 2013

DISNEY DIE EISKÖNIGIN: OLAFS ABENTEUER (3DS)

Hersteller: Avanquest **Genre:** Jump & Run **Termin:** 29. November 2013

NEU!

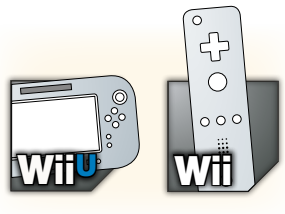
LEGO FRIENDS (3DS)

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Simulation **Termin:** 29. November 2013

NEU!

POWER RANGERS MEGAFORCE (3DS)

Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Action **Termin:** 29. November 2013



Wii-Neuerscheinungen im Überblick

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden.

Wii U

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 40	8. November	Batman: Arkham Origins	Warner Interactive
Test S. 50	8. November	Mario & Sonic bei den Olymp. Wintersp.: Sotschi 2014	Nintendo
Test S. 52	15. November	Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive
	21. November	Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft
	22. November	Barbie Dreamhouse Party	Namco Bandai
	22. November	Ben 10: Omniverse 2	Namco Bandai
	22. November	Monster High: 13 Wünsche	Namco Bandai
	22. November	Young Justice: Vermächtnis	Warner Interactive
Vorschau S. 18	29. November	Super Mario 3D World	Nintendo
	5. Dezember	Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen	505 Games
	5. Dezember	Zumba Fitness World Party	505 Games
	6. Dezember	Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive
	6. Dezember	Wii Fit U	Nintendo

22.11. BARBIE DREAMHOUSE PARTY

Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Geschicklichkeit

Das Game basiert auf der Web-Serie „Barbie: Life in the Dreamhouse" und richtet sich selbstverständlich eher an weibliche Zocker. So dürft ihr im witzigen Vierspielermodus um die Wette tanzen, per Splitscreen an einem Schminkwettbewerb teilnehmen oder eure Charaktere mit den neuesten Mode-Accessoires ausstatten. Barbie-Fans dürften ihren Spaß mit den abwechslungsreichen Mini-Games haben, alle anderen machen besser einen gaaaaanz großen Bogen um das Spiel.

22.11. YOUNG JUSTICE: VERMÄCHTNIS

Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Action

In der Cartoon-Network-Serie *Young Justice: Legacy* kommt eine ganz neue Generation von Superhelden zum Einsatz, die unter den Fittichen berühmter Veteranen wie Flash, Superman oder Batman das Helden-Handwerk von der Pike auf erlernen soll! So dürft ihr im Spiel zur Serie insgesamt zwölf Charaktere wie Robin, Super Boy, Beast Boy oder Batgirl durch 16 Missionen bugsieren, um Superschurken wie Bane, Riddler und Lex Luthor das Handwerk zu legen. Dabei sorgen ein Koop-Modus sowie ein spaßiges Kampfsystem für Unterhaltung.

22.11. BEN 10: OMNIVERSE 2

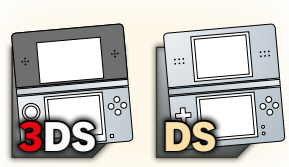
Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Action

Wie von den anderen *Ben 10*-Games gewohnt, erwarten euch auch im neuesten Abenteuer wieder zahllose abgefahrene Aliens und rasante Action. Die Story dreht sich um das außerirdische Volk der Incurseans, das unter Führung von Imperator Mileous die Erde erobern will. Um Bens Heimat vor dem Untergang zu bewahren, müsst ihr gemeinsam mit Azmuth (Erfinder der Omnitrix) ein gewaltiges Raumschiff der Incurseans infiltrieren und Mileous mit allen Mitteln unschädlich machen.

05.12. PHINEAS UND FERB

Hersteller: 505 Games **Genre:** Action-Adventure

Wann die neuesten Episoden der vierten TV-Staffel auch hierzulande ausgestrahlt werden, ist nicht bekannt. Aber immerhin erscheint zu Weihnachten ein neues *Phineas und Ferb*-Videospiel mit dem außergewöhnlichen Untertitel *Suche nach Super-Sachen*. Das Abenteuer führt euch in einen verschollenen Tempel, Unterwasserhöhlen und sogar auf die Mondoberfläche, um Artefakte aufzuspüren.



DS- und 3DS-Neuerscheinungen im Überblick

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
14. November	Petz – Tierisches Landleben	Ubisoft
15. November	Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive
22. November	Barbie Dreamhouse Party	Namco Bandai
22. November	Ben 10: Omniverse 2	Namco Bandai
22. November	Brain Training 3D	F + F Distribution
22. November	Monster High: 13 Wünsche	Namco Bandai
22. November	Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution
22. November	Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution
Test S. 32 22. November	The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	Nintendo
22. November	Young Justice: Vermächtnis	Warner Interactive
29. November	Disney Die Eiskönigin: Olafs Abenteuer	Avanquest
29. November	Lego Friends	Warner Interactive
29. November	One Piece Romance Dawn	Namco Bandai
29. November	Power Rangers Megaforce	Namco Bandai
29. November	Putty Squad	Koch Media
30. November	Harvest Moon: A New Beginning	Flashpoint AG
Vorschau S. 22 6. Dezember	Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix
6. Dezember	Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive
12. Dezember	Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen	505 Games

29.11. PUTTY SQUAD

Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Action

Wer noch das SNES-Original von *Putty Squad* kennt, der darf sich wirklich zu den Videospiel-Opis zählen. Für damalige Fans und die Horde der nachfolgenden Gaming-Generation lässt Kultentwickler System 3 den Klassiker mit aufgepeppter Optik und zahllosen frischen Herausforderungen neu aufleben. Um die bunten Levels erfolgreich zu bewältigen, stehen Aktionen wie Ducken, Klettern, Faustangriffe oder durch die Luft schweben zur Verfügung. Außerdem darf der Held sogar Teile der Umwelt absorbieren und Sterne sammeln, um seine Angriffsstärke zu erhöhen. Je mehr Sterne Putty ergattert, desto stärker werden seine Attacken. Doch wer von Feinden getroffen wird, dem gehen die erworbenen Fähigkeiten schnell wieder verloren.

29.11. ONE PIECE ROMANCE DAWN

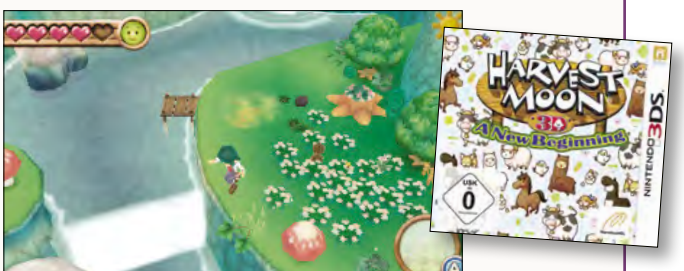
Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Rollenspiel

Mit *Romance Dawn* dürfen *One Piece*-Fans erstmals ein 3DS-Rollenspiel rund um die wackere Strohhutbande genießen. Mit dabei ist ein aktives rundenbasiertes Kampfsystem, inklusive levelbarer Charaktere. So werden Ruffy und Co. mit der Zeit immer stärker und dürfen neue Attacken einsetzen. Um jedoch König der Piraten zu werden, müsst ihr mächtige Feinde wie Buggy oder Crocodile besiegen, was sich durch die Option, Gegenstände selbst herzustellen, erleichtern lässt.

30.11. HARVEST MOON: A NEW BEGINNING

Hersteller: Flashpoint AG **Genre:** Simulation

Bis zum geplanten Erscheinungstermin von *A New Beginning* am 20. September konnte leider kein Vertrieb für den deutschen Markt gefunden werden. So ist der Titel zunächst nur in Großbritannien als Verkaufsversion veröffentlicht worden und kann außerdem im deutschen eShop als Downloadversion erstanden werden. Die deutsche Verkaufsversion kommt nun voraussichtlich Ende November, jedoch unverändert und nach wie vor mit englischen Bildschirmtexten.



06.12. SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action-Adventure

Lang hat's gedauert, doch nun ist auch hierzulande ein Erscheinungstermin für *Scribblenauts Unlimited* in Sicht! Warner will sich offenbar das Weihnachtsgeschäft nicht entgehen lassen und haut pünktlich am Nikolaustag eine Verkaufsversion des längst überfälligen Spiels auf den hiesigen Markt. Was zu der derben Verzögerung geführt hat, ist uns nicht bekannt. Vielleicht sorgte bei den Entwicklern die deutsche Übersetzung der zahllosen Begriffe im Spiel für Probleme. Übrigens ist der nächste Serienableger *Scribblenauts Unmasked – A DC Comics Adventure* seit dem 24. September in Nordamerika erhältlich, während bei uns nur eine Download-Version (für PCs über Steam) verfügbar ist. Angeblich sollen auch die deutschen Wii-U- und 3DS-Versionen ausschließlich digital erscheinen.

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK BETWEEN WORLDS

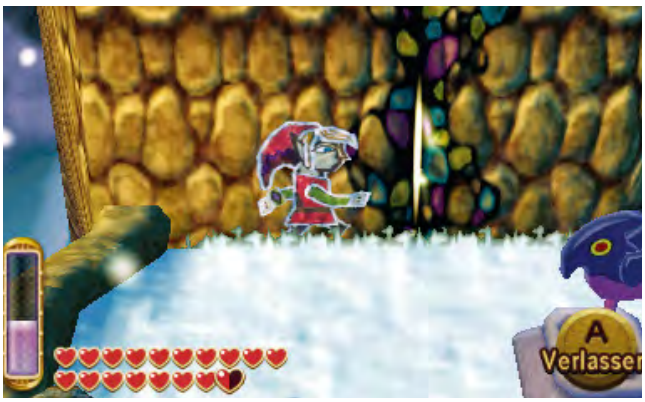
Adventure Vom Remake bis zur Fortsetzung: *The Legend of Zelda* zeigt sich dieses Jahr von beiden Seiten. Ein Glück, dass beide in jeder Hinsicht überzeugen können.

Neues Spiel, neues Glück. Auf dieses Sprichwort verlassen sich in der Videospielbranche nur noch wenige Entwickler. Noch bevor ein Titel in den Händlerregalen steht, wird hinter den Kulissen schon über einen zweiten oder dritten Teil debattiert, um aus dem neu entstandenen Franchise eine langjährige, profitable Serie zu machen. Sind diese Titel inhaltlich meist miteinander verknüpft, geht Nintendo mit seinen wichtigsten Marken hier etwas anders um. *The Legend of Zelda* weist bei jeder neuen Legende zwar Parallelen mit den Vorgängern auf, steht aber in fast allen Fällen auf eigenen Beinen. Fortsetzungen sind hier eher eine Ausnahme – und mit *A Link Between Worlds* bekommt ihr jetzt so eine!

Lebendes Bildspektakel

Wie es der Untertitel schon leicht andeutet, spielt *A Link Between Worlds* in derselben Welt wie *A Link to the Past*. Dessen Ereignisse rund um Agahnim, die Schattenwelt und Ganons Niederlage liegen bereits einige Generationen zurück, das Leben der Bewohner verläuft dementsprechend sehr friedlich ab. Das ändert sich eines Tages schlagartig, als der unbekannte Magier Yuga damit anfängt, scheinbar wahllos Leute in verzauberte Gemälde einzusperren. Selbst vor Prinzessin Zelda kennt der Schuft mit der roten Lockenmähne kein Halten. Das stellt den in bester Serientradition eher zufällig in die Story hineinstolpernden Link vor die Aufgabe, nicht nur Zelda, sondern gleich das gesamte Reich

Vertraut und doch anders. Dieses Mal müsst ihr nicht nachts in das Schloss eindringen, um Zelda zu retten, sondern werdet von ihr selbst empfangen.



Das große, innovative Feature: Plattgedrückt an flache Wände, kann Link so Orte wie dieses Portal hier erreichen, die ansonsten unzugänglich gewesen wären.

Schon beim ersten Betreten der Verlorenen Wälder knistert es in den Daumen vor lauter Vorfreude. Magische Momente wie dieser sind echte Highlights.

Ein echter Balanceakt: Die unteren Ebenen sind Teil des Labyrinths und können, wenn der Abstand nicht zu groß ist, durch einen Sprung erreicht werden.

Hyrule zu retten. *A Link Between Worlds* macht seine Aufgabe, eine Verbindung zum Klassiker herzustellen, erstaunlich gut. Vor allem die Ereignisse am Ende des Spiels sind eine echte Überraschung, die man so wahrhaft nicht erwartet hätte.

Von Anfang an auffallend sind natürlich die enormen Gemeinsamkeiten mit der alten Spielwelt, an der besonders Kenner des ersten Teils ihre Freude haben werden. Schon in den ersten Spielminuten ist man bis zum Anschlag vom Verlangen erfüllt, jede Ecke Hyrules auszukundschaften. Im Vorgänger war dies teils nur mit den passenden Gegenständen wie Enterhaken, Bomben oder Feuerstab möglich. Fast all diese Items sind jetzt schon sehr früh beim Hasenhändler Ravio erhältlich, der euer Eigenheim flugs zum Geschäft umgebaut hat. Den „Service“ gibt’s aber nicht umsonst: Für ein kleines Sümmchen dürft ihr den gewünschten Gegenstand unbefristet ausleihen. Erst bei einem Game Over wird die gesamte Ausrüstung, die ihr nicht zum vollen Preis (800 bis 1200 Rubine) erstanden habt, wieder konfisziert. Eine Fee in der Flasche dabeizuhaben ist also wichtiger denn je.

Hmmm, das Vieh kennen wir doch von irgendwoher. Stimmt, der erste Boss vom Palast der Dunkelheit!

Geht, wohin ihr wollt!

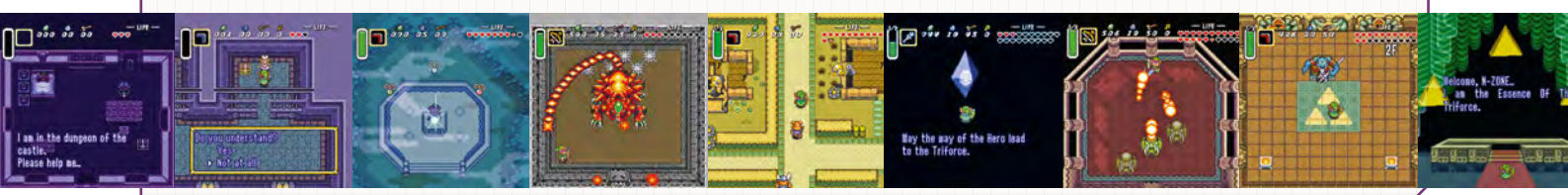
Durch diesen verfrühten Zugriff auf wichtige Items bietet euch *A Link Between Worlds* ein großes Maß an Freiraum, das auch auf die Reihenfolge der Dungeons Einfluss nimmt. Bevor ihr das Verlies eurer Wahl betretet, gibt es kleine Hinweise darauf, welchen Gegenstand ihr zwingend im Inventar haben müsst, um hier als Sieger hervorzugehen. Anspielungen gibt es bei den Dungeons massig. Sei es das Es-

WAS BISHER GESCHAH

VORSCHT SPOILER!

Viele Leser sind um einige Jahre jünger als *A Link to the Past*. Wenn ihr es noch nicht gespielt habt, helfen wir euch hier auf die Sprünge.

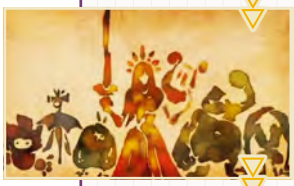
Es geschah in einer stürmischen und verregneten Nacht, als ein Junge namens Link von niemand anderem als Prinzessin Zelda telepathisch kontaktiert wurde, die im Kerker des Schlosses vor sich hin schmachtete, eingesperrt vom bösen Zauberer Agahnim, der nach und nach die Macht am Hofe an sich riss. Mit Müh und Not gelang Link mit Zelda nach ihrer Rettung die Flucht aus der Burg, doch seine wahre Aufgabe sollte erst noch kommen. Ihm wurde das Schicksal auferlegt, das Master-Schwert zu finden, um damit Agahnims Plan Einhalt zu gebieten: Das Siegel zum sagenumwobenen Goldenen Land öffnen, in dem das Triforce zu finden sein soll, von dem gesagt wird, dass es jeden Wunsch erfüllen könne, der es findet. Trotz aller Bemühungen seitens Link, dies zu verhindern, hatte der Zauberer damit Erfolg. Das Siegel brach und das Goldene Land verwandelte sich in die Schattenwelt, ein böses Spiegelbild von der Lichtwelt Hyrule selbst. Doch Link gab sich noch nicht geschlagen. In den Palästen der Schattenwelt rettete er die weiblichen Nachfahren der sieben Weisen, die einst das Siegel erschufen, inklusive Prinzessin Zelda. Mit ihrer Hilfe gelang es dem jungen Krieger, nicht nur Agahnim, sondern auch Ganon selbst, der hinter all dem steckte, die Stirn zu bieten und beide niederzustrecken. Mit dem Wunsch nach Frieden, der ihm durch das Triforce gewährt wurde, kehrte schnell wieder Ruhe in Hyrule ein. Vermeintlich, denn wie *A Link Between Worlds* zeigt, war der Frieden nicht von Dauer.



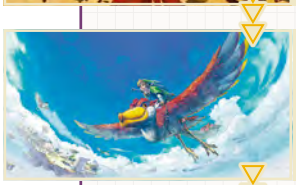
DIE KONTROVERSE UM DIE TIMELINE

Den langen Unklarheiten bezüglich einer offiziellen Timeline im *Zelda*-Universum hat Nintendo erst vor wenigen Jahren im Buch *Hyrule Historia* einen Riegel vorgeschoben. Doch auch ohne diese Klarstellung macht Nintendo schon vor dem Release von *A Link Between Worlds* klar, dass es nach *A Link to the Past* angesiedelt ist. Wie umfassend die ganzen *Zelda*-Teile jedoch miteinander verknüpft sind, zeigt unsere schickes Schaubild.

Die Göttinnen Din, Farore und Nayru erschaffen das Land Hyrule und das Leben darin. Mit dem Triforce hinterlassen sie ein Symbol ihrer Macht und vertrauen ihr Werk der Göttin Hylia an.

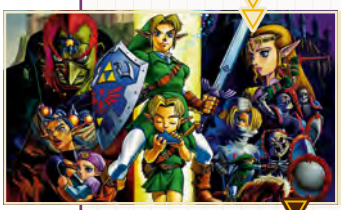


Der Dämonenkönig namens Todbringer schart seine Armee um sich und startet einen Krieg gegen die Menschheit. Die letzten Überlebenden werden von Hylia über den Wolken in Sicherheit gebracht. Danach opfert sie sich selbst, um Todbringer zu versiegeln.



Für Generationen verweilen die Menschen hoch oben in der Luft, das ehemalige Reich am Boden ist nur noch eine Legende. Die Ereignisse von *The Legend of Zelda: Skyward Sword* nehmen ihren Lauf.

Die Ära des Chaos und der Macht beginnen. Das Königreich Hyrule wird gegründet, das Heilige Reich versiegelt und der böse Gott Vaati geboren. *The Legend of Zelda: The Minish Cap* beginnt.



Die Ära des Helden der Zeit bricht mit *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* an. Ganondorf, der König der Wüstendiebe, greift Hyrule an und verwandelt sich in den Dämonen Ganon. Der auserwählte Held Link stellt sich ihm zum Duell.

Link stirbt während des Kampfes und der Krieg zur Versiegelung des Portals zum Goldenen Reich beginnt.

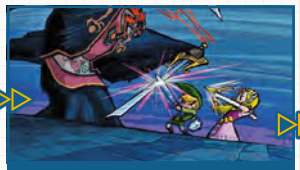
Ganon wird wiederbelebt und bemächtigt sich des Geistes von Agahnim, der den König von Hyrule verzaubert. *The Legend of Zelda: A Link to the Past* beginnt.

Ganon reinkarniert ein weiteres Mal und versucht erneut, Hyrule unter seine Kontrolle zu bringen. Die beiden Abenteuer *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons* und *Oracle of Ages* werden eingeläutet.

Link geht aus dem Kampf mit Ganon siegreich hervor, die sieben Weisen verbannen ihn. Hier splittet sich die Zeitlinie in zwei Richtungen: Die erste folgt den Ereignissen des jungen Link (rechts in Grün), der wieder in seine Zeit zurückkehrt, die andere der des Erwachsenen (unten in Blau).

Gandondorf kann durch die Warnung von Link nie die Macht an sich reißen und das Heilige Reich sowie Hyrule bleiben verschont.

Ganondorf kann das ihn verbannende Siegel brechen und übt schreckliche Rache an Hyrule. Die drei Göttinnen weisen die überlebenden Bewohner an, in die Berge zu flüchten, bevor sie das Reich von Wassermassen verschlingen lassen.



Jahrhunderte vergehen und das ehemalige Reich am Grund des Meeres gerät in Vergessenheit, bis die Ereignisse von *The Legend of Zelda: The Wind Waker* ihren Lauf nehmen.

Da ist das Schwein! Eine Konfrontation mit Ganon ist natürlich unausweichlich. Die spannende Frage ist wie immer, wann es zu dem großen Duell kommen wird.

kortieren der Diebin im Dorf der Verbannten oder der Schildkrötenfelsen, welcher nicht mehr nordöstlich auf dem Todesberg zu finden ist: Nintendo hat viele Elemente bewusst an anderer Stelle platziert, um jeder Gruppe von Spielern etwas Neues zu bieten. Sogar Verweise auf *Link's Awakening* und *Ocarina of Time* können mit einem geschulten Auge erkannt werden. Dabei zwingt einen das Spiel aber gleichzeitig zum Umdenken: Wer seit über 20 Jahren weiß, was er tun muss, um das Master-Schwert aufzustufen, muss hier wieder bei null anfangen. Großes Lob verdienen die eben schon erwähnten Kerker des Spiels. Durch die Mischung aus der Spielperspektive und dem gut eingesetzten 3D könnt ihr die unteren Stockwerke des Verlieses erkennen und vorausahnen, wo es als Nächstes langgeht. Zwar sind nur wenige Bosse eine wirkliche Herausforderung, beim Level- und Rätseldesign wurde hingegen echte Kunst bewiesen, wie es nur *The Legend of Zelda* hinbekommt.

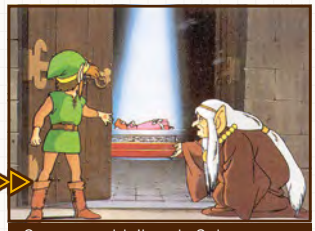
Das Skull Kid aus den Verlorenen Wäldern findet Majoras Maske, die Ereignisse des gleichnamigen Spiels beginnen. An Ganondorf wird ein Exempel statuiert, was viele Jahre später zu den Ereignissen von *The Legend of Zelda: Twilight Princess* führen wird.

Ein Zauberer des Twili-Volkes, Zant, greift Hyrule an und zwingt Prinzessin Zelda zur Kapitulation, was das ganze Reich fortan in Zwielicht hüllt. Die junge Twili Midna und ihr Verbündeter Link, eigentlich nur ein harmloser Ziegenhirte, spielen in *Twilight Princess* eine wichtige Rolle und können nicht nur Zant, sondern auch Ganondorf den Garaus machen. Das Reich wähnt sich wieder in Frieden.

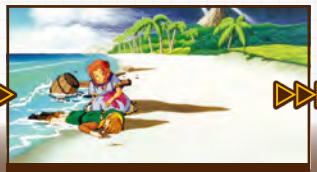
Jahrhunderte später wird nicht nur Ganondorf, sondern auch der Gott Vaati wiedergeboren. Die Erneuerung des Siegels schlägt fehl und Vaati nimmt Prinzessin Zelda gefangen. *The Legend of Zelda: Four Swords* beendet diese Zeitlinie vorläufig.

Das Zeitalter der großen Seereisen beginnt. Außerhalb der Hoheitsgewässer soll ein mysteriöses Geisterschiff sein Unheil treiben, wie in *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* nachzuspielen ist.

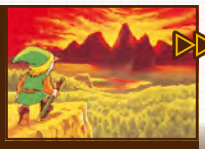
Ein neuer Kontinent wird entdeckt, inklusive eines geheimnisvollen Turmes und Schienen am Boden, die sich quer über das ganze Land verteilen. Diese Zeitlinie erreicht hier mit *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* ihren Schlusspunkt.



Ganons verbleibende Schergen stiften weiterhin Unheil im Königreich. Link muss die schlafende Prinzessin Zelda wecken, um eine Wiederauferstehung zu verhindern. *Zelda: The Adventure of Link* markiert den bisherigen Schlusspunkt dieser Zeitlinie.



Link strandet auf der Insel Cocolint, eine vom Windfisch im Traum erschaffene Insel. *The Legend of Zelda: Link's Awakening* beginnt.



Lange Zeit herrscht Frieden im Reich, bis Ganon eines Tages unerwartet auftaucht und das Triforce der Macht an sich reißt. Der junge Held Link muss sich in *The Legend of Zelda* aufmachen, die acht Fragmente des Teiles der Weisheit zu suchen.

Flaches Gameplay

Bei all der Nostalgie hat auch ein innovatives Feature Einzug ins Spiel gefunden. Stellt sich Link an eine flache Wand ohne Hindernisse, kann er in diese eintauchen und als Wandgemälde so Abgründe und weitere Hindernisse umgehen, bis sein Magievorrat erschöpft und wieder von selbst aufgeladen ist. Diesen müsst ihr euch übrigens auch für alle anderen Gegenstände im Spiel einteilen. Durch diese simple wie geniale Idee der Fortbewegung kommen ganz neue Aspekte beim Erforschen der beiden Spielwelten ans Tageslicht. Ja, richtig gelesen: Erneut gibt es eine zweite Welt, in die ihr durch seltene Risse in den Wänden eintauchen könnt. Das Pendant zur Schattenwelt ist in *A Link Between Worlds* das Reich Lorule, welches Hyrule in vielen Punkten ähnelt, aber doch vollkommen anders ist. Was es damit auf sich hat, erfahrt ihr nach rund 15 Stunden Spielzeit, die ihr aber locker verdreifachen könnt, wenn ihr alle Herzteile, MeiMeis und Bonusgegenstände finden wollt. Und auf die harten Kerle wartet dort, wo einst Ganons Turm stand, eine ganz spezielle Herausforderung. Fast schwieriger wird es jedoch, zumindest für die älteren Zocker, nicht sentimental zu werden. Man erlebt schon fast so etwas wie Heimatgefühle, wenn ihr Schloss Hyrule betretet, Prinzessin Zelda trefft und in ihren Augen ein herzliches „Schön, dass du wieder da bist" erkennen könnt.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Ein Link zwischen den Generationen"

Es hätte viel schiefgehen können. Wie konzipiert man eine Fortsetzung zu einem der wichtigsten Videospiele der 90er-Jahre, um sowohl die alten Hasen als auch Neueinsteiger an den 3DS zu locken? Zum Glück hat Nintendo alle zur Verfügung stehenden Kräfte mobilisiert und den aus den Archiven geholten Vorgänger wohl mehr als nur einmal durchgezockt. Alle Stärken, die *A Link to the Past* einst groß gemacht haben, finden sich hier vereint wieder, ob nun als direkte, situative Anspielung an eine bestimmte Figur oder in Form eines der zahlreichen Gameplay-Highlights. Kritikpunkte habe ich wenige. *A Link Between Worlds* hätte von mir aus etwas schwerer ausfallen können und manche Remixes der alten Tracks überzeugen mich nicht völlig. Spätestens beim zweiten Betreten des Schlosses, um Zelda zu retten, war für mich aber klar: *A Link Between Worlds* ist ein würdiger Nachfolger des SNES-Meisterwerks.

Zelda: A Link Between Worlds

Termin: 22. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Stilistisch sehr nahe an seiner Vorlage, doch die Farben sind nicht ganz so satt und knackig.

SOUND 9
Sprache/Text: - /Deutsch
Nur wenige Musikstücke zünden nicht auf Anhieb, der Großteil jedoch ist echt super geworden!

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die Menü-Verwaltung fällt ganz klassisch aus, zwei Items können auf Y und X verteilt werden.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Speichersystem: Wetterhähne
Überall in den beiden Reichen sind Wetterhähne zu finden, die aufgeregt gackern, wenn das letzte Speichern schon etwas länger her ist.

MEHRSPIELER -
Ein Abenteuer für Solisten. Wenn ihr euch unbedingt mit Link prügeln wollt, müsst ihr auf seinen Arena-Einzug in *Super Smash Bros.* warten.

PRO / CONTRA
- ✚ Viele Geheimnisse abseits des Hauptpfades
- ✚ Vertraute und doch neue Spielwelt
- ✚ Tolle Soundkulisse
- ✚ Neue Wand-Funktion clever genutzt
- ✚ Gegen Ende hin echte Story-Überraschungen
- ▬ Hätte grafisch noch minimal besser sein können

3DS-FAKTOR 9
Endlich mal wieder ein Titel, wo 3D wirklich von Nutzen ist und nicht in den Augen schmerzt.

WERTUNG/FAZIT

90

„Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!"

Die Bosse, die ihr im Spielverlauf besiegen müsst, sind schön anzusehen, fallen jedoch viel zu einfach aus. Ihren Attacken könnt ihr meistens sehr leicht ausweichen.

SKYLANDERS: SWAP FORCE

Action Die *Skylanders* sind wieder hier – und mit ihnen eine Armee von neuen Plastikkameraden. Lohnt sich die Anschaffung des Taschengeld-Dezimierers auch für ältere Semester?

Die *Skylanders* sind zurück! Die kindergerechte Action-Serie, die sich seit dem ersten Teil von 2011 für den Publisher Activision zu einer der gewinnbringendsten Marken im Portfolio entwickelt hat, kommt auch in der dritten Ausführung im Paket mit einem speziellen Portal sowie drei Starter-Plastik-Figuren daher. Stellt man einen der Kunststoff-Kameraden auf ebenjenes Portal, wird er ins Spiel übertragen und kann dort genutzt werden. Der Clou dabei: Viele Level-Abschnitte sowie weitere Spielinhalte sind Käufern des Starter-Packs vorenthalten. Wollt ihr alles sehen, was das Spiel zu bieten habt, müsst ihr für separat erhältliche Figuren und spezielle Plastik-Items zusätzliches Geld herausrücken. Trotz dieses fragwürdigen Geschäftsmodells konnte uns das eigentliche Spiel dahinter im Test aber überzeugen.

Mutterkomplex

Die Handlung des Abenteuers bietet wenige Überraschungen, enthält aber einige lustige Momente und ist nach den Ereignissen des letzten Spiels angesiedelt. Ihr begebt euch in Gestalt der titelgebenden Skylander in das idyllische Holzhausen. Mit dabei ist natürlich auch der großmäulige Flynn, der mit seiner tollpatschigen Art mehr eine Behinderung denn eine Hilfe auf eurer Reise darstellt. Holzhausen und mit ihm die gesamten Skylands werden wieder einmal vom bösen Kaos bedroht – und eure Aufgabe ist es natürlich, seine fiesen Pläne zu vereiteln. Doch diesmal ist er nicht alleine auf Welteroberungstour: Tatkräftige, wenn auch ungebetene Hilfe erhält er von seiner dominanten Mutter. Die Story ist ziemlich vorhersehbar und die Witze sind zumeist recht flach – vor allem sobald Flynn die Bühne betritt –, aber für die Zielgruppe passt der

Die Welten, die ihr im Verlauf des Abenteuers erforscht, fallen sehr groß aus. Meist braucht es zwischen 20 und 30 Minuten, um an das Ende eines Levels zu gelangen.

Holzhausen dient als Oberwelt, von wo aus ihr zu den verschiedenen Levels gelangt. Allerdings findet ihr hier auch allerlei Geheimnisse und absolviert Nebenaufgaben.

Das Kampf-Gameplay wird immer wieder durch simple, aber unterhaltsame Sequenzen aufgelockert. Hier müsst ihr etwa eine steile Eiswand emporklettern.

Humor ohne Frage. Auch älteren Semestern dürften die Streitgespräche zwischen Mutter und Sohn ab und an ein Grinsen aufs Gesicht zaubern.

Spiel dich reich!

Wichtiger als die Geschichte ist im Falle von *Skylanders* ohnehin das Gameplay, und das präsentiert sich in *Swap Force* als das bisher gelungenste der Reihe. Hauptsächlich rennt ihr hierbei in bester *Diablo*-Manier durch die Levels und haut Welle um Welle von Gegnern nieder. Auf diese Weise erhaltet ihr einerseits Erfahrungspunkte, andererseits Geld, das ihr in die Verbesserung und Erweiterung eurer Attacken investiert. Außerdem findet ihr an verschiedenen Stellen des Abenteuers spezielle Hüte. Setzt ihr diese auf, verbessern sich bestimmte Attribute eurer Figuren, sodass sie etwa mehr Schaden einstecken können oder gegen bestimmte gegnerische Attacken immun werden. Je nachdem, mit welchem Plastikhelden ihr ins Abenteuer zieht, unterscheiden sich die Angriffe dabei hinsichtlich Reichweite und Stärke. Eine wichtige und von Fans oftmals herbeigesehnte Neuerung ist ein dezidierter Sprung-Knopf: Durch diese simple Veränderung fällt das Ausweichen in den Kämpfen wesentlich leichter. Zudem ermöglicht diese Fähigkeit zu springen ganz neue Arten, die Levels zu erforschen. Neben dem Hack&Slay-Gameplay müsst ihr auch immer wieder in kleinen Mini-Spielen ran. So gilt es etwa, eine rasante Rutschpartie auf Zuggleisen entlang zu überstehen oder simple Logikrätsel zu lösen. Wenngleich diese Abschnitte spielerisch sehr simpel ausfallen, lockern sie das Gameplay angenehm auf.

Sperrgebiet

Weniger gut gefällt uns der bereits erwähnte Umstand, dass viele Inhalte des Spiels hinter künstlichen Barrieren versteckt werden. So findet ihr über die Levels verteilt spezielle Tore, die sich nur von Skylandern öffnen lassen, die über eine bestimmte Element-Kraft verfügen. Da im Starter-Pack aber nur drei dieser acht Element-Klassen vertreten sind, müsst ihr viel zusätzliches Geld ausgeben, um alle Abschnitte des Spiels zu sehen. Zudem sind ganze Levels gesperrt, die nur dann zugänglich sind, wenn ihr spezielle Items kauft und auf das Portal stellt. Da diese Inhalte eigentlich allesamt schon auf der Disc enthalten sind, kann einen diese Geschäftspraxis schon ziemlich sauer fahren. Immerhin gibt es aber auch ohne die gesperrten Bereiche schon einiges in den verschiedenen

In den Levels findet ihr Schatztruhen, welche eine große Menge an wertvollen Items enthalten. Um sie zu öffnen, müsst ihr einige Sekunden auf den Y-Knopf hämmern …

… anschließend klappen die hölzernen Behälter auf und offenbaren euch ihr Innenleben, meist Kronen, die in Geld zum Kauf von Upgrades umgewandelt werden.

DIE Wii-FASSUNG

Auf der Wii erwartet euch das gleiche Spiel wie auf der Wii U – mit einigen Einschränkungen.

***Swap Force* für die Wii unterscheidet sich hauptsächlich in grafischer Hinsicht von der Wii-U-Fassung, die veraltete Technik der Wii-Konsole ist offensichtlich.**

Die Wii-Fassung von *Skylanders Swap Force* unterscheidet sich hauptsächlich bezüglich der Grafik von der Fassung für Nintendos HD-Konsole. Das war zu erwarten, jedoch sieht das Spiel sogar schlechter aus als die Wii-Vorgänger – es ist offensichtlich, dass diese Version des Spiels bei der Programmierung keine Priorität besaß. Zudem haben sich einige unnötige Fehler eingeschlichen, die es auf den anderen Konsolen nicht gibt: „Bitte setze Skylander auf dem magischen Portal" heißt es etwa grammatikalisch falsch, sobald ihr eine Plastikfigur vom Portal entfernt. Zu solchen Unzulänglichkeiten gesellen sich andere Einschränkungen wie lange Ladezeiten und ab und an unschöne Grafik-Bugs. Wer keine Wii U besitzt, aber das Spiel unbedingt will, schlägt zu; alle anderen greifen zur besseren HD-Version.

Termin: 18. Oktober 2013
Hersteller: Activision
Entwickler: Beenox
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: ca. 70 Euro (Starter-Set)

WERTUNG/FAZIT

„Die Wii-Version von *Swap Force* fällt durch die schlechtere Technik etwas ab."

76

DIE 3DS-FASSUNG

Auf dem 3DS erwartet euch ein eigenständiges, aber kurzes Abenteuer.

Grafisch fällt die 3DS-Fassung weniger gut als die Wii-U-Version aus. Das Handheld-Abenteuer ist technisch etwa auf demselben Niveau wie die Wii-Fassung.

Swap Force für den 3DS ist ein anderes Spiel als jenes für Wii U, Wii, Playstation 3 und Co. Statt nach Holzhausen verschlägt es euch nach Bummstadt, und es ist nicht Kaos, sondern ein anderer Bösewicht, der den Skylandern das Leben schwer macht. Alles fällt hierbei deutlich simpler aus als in den anderen Versionen: Die Hub-Welt ist kleiner, die Levels sind wesentlich kürzer und die Möglichkeiten, eure Figuren zu verbessern, beschränkter. Zudem müsst ihr die Plastik-Helden nur einmal auf das Portal stellen, woraufhin diese fest im Spiel gespeichert sind – der Anreiz des Echtzeit-Figurenwechsels fällt damit weg. Wir fragen uns, warum 3DS-Besitzer dieses zwar gelungene, aber dennoch stark abgespeckte Abenteuer anstatt des „echten" Spiels erhalten. Auf der technisch etwa gleich starken Wii hat es schließlich auch geklappt, und die 3DS-Fassung sieht mindestens gleich gut, vielleicht sogar ein wenig besser aus als diese Fassung des Spiels.

Termin: 18. Oktober 2013
Hersteller: Activision
Entwickler: n-Space
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: ca. 70 Euro (Starter-Set)

WERTUNG/FAZIT

„*Swap Force* für den 3DS bietet wenig Umfang, macht aber Spaß."

72

In den meisten Levels gelangt ihr hin und wieder zu Schieberätseln, die gelöst werden müssen, um voranzukommen. Diese fallen jedoch reichlich einfach aus.

***Skylanders* lebt von seinen sympathischen und abwechslungsreich gestalteten Figuren. Neben den Skylanders sind auch die meisten Nebencharaktere hübsch gestaltet.**

Welten zu entdecken – an versteckten Items und anderen Geheimnissen besteht kein Mangel. Vor allem Holzhausen lädt zum Erkunden ein. Nach jedem absolvierten Level werden neue Bereiche dieser Hub-Welt zugänglich. Zudem stehen einige vom Hauptspiel unabhängige Spielmodi bereit, in denen ihr eurer Können beweisen dürft. Besonders gut gefallen hat uns der Arena-Modus, in dem ihr gegen immer schwerer werdende Gegnerwellen bestehen müsst. Die Motivation, hier weit zu kommen und einen guten Highscore aufzustellen, ist für den Spieler ziemlich groß.

Gespaltene Persönlichkeit

Erwähnt werden muss noch die größte Neuerung des Spiels, die titelgebende Swap Force. Die meisten der neuen Plastikfiguren bestehen nämlich anstatt nur aus einem nun aus zwei mittels Magneten verbundenen Teilen. Auf diese Weise kann ein Held über zwei Elementar-Kräfte auf einmal verfügen. Sämtliche Unterteile der Helden sind dabei mit sämtlichen Oberteilen kombinierbar. Für Fans wird durch diese Neuerung ohne Frage ein zusätzlicher Sammelanreiz geschaffen, spielerisch wirkt sie sich aber nur sehr geringfügig aus. Der größte Unter-

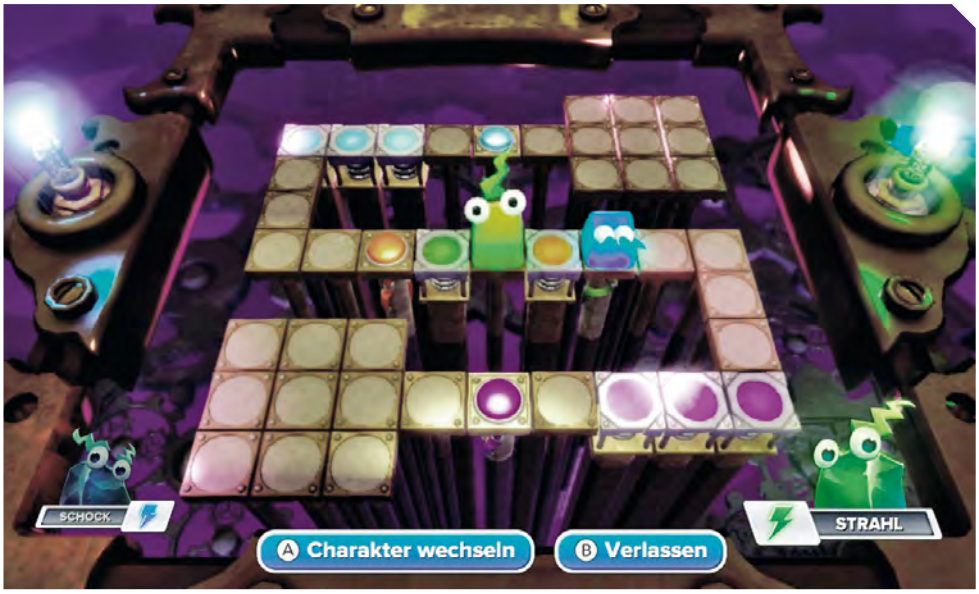
In Holzhausen sowie an ausgewählten Stellen in den Levels könnt ihr auf das Upgrade-Menü zugreifen. Mit gesammeltem Geld verbessert ihr die Angriffe der Skylander.

Die Story von *Skylanders: Swap Force* gewinnt keinen Innovationspreis, ist aber nett präsentiert. Flynn, die großmäulige Nervensäge aus den Vorgängern, ist natürlich wieder mit dabei und begleitet eure Helden auf ihren abenteuerlichen Reisen.

schied zu den Vorgängern ist, dass manche Türen nun nicht durch eine, sondern zwei Elementar-Sperren verriegelt sind. Geöffnet werden können sie übrigens entweder durch eine Figur, die über beide Elementar-Fähigkeiten verfügt, oder durch zwei Helden mit den jeweiligen Kräften im Koop-Modus. Das ganze Abenteuer kann nämlich wahlweise auch (lokal) zu zweit bestritten werden – auf diese Weise macht es noch einen ganzes Zacken mehr Spaß.

Helden auf Wanderschaft

Dem Koop-Gameplay kommt zugute, dass sämtliche Plastikfiguren konsolenübergreifend eingesetzt werden können, also neben der Wii U zum Beispiel auch auf der Wii, der Playstation 3 oder der Xbox 360. Der Erfahrungslevel der Figur sowie die für sie getätigten Verbesserungen und das von ihr gesammelte Geld werden dabei direkt auf der Figur gespeichert. Ihr könnt also zum Beispiel auf der Playstation 3 eines Freundes spielen, danach zu eurer Wii U zurückkehren und verfügt trotzdem über alle Fortschritte, die ihr auf der fremden Konsole erreicht habt. Dieser Umstand ist wirklich ausgesprochen löblich und entschädigt zumindest ansatzweise für die kostenintensive Anschaffung zusätzlicher *Skylanders*-Figuren. Alles in allem handelt es sich bei *Skylanders: Swap Force* definitiv um das bisher beste Spiel der Reihe. Vor allem die abwechslungsreichen Levels sowie die Tatsache, dass die Helden nun auch springen können, konnten uns überzeugen. Wer genug Freunde hat, mit denen er Figuren tauschen kann, kommt zudem recht billig weg – Solisten und Sammler müssen neben dem Anschaffungspreis für das Spiel selbst aber höchstwahrscheinlich noch einmal recht tief in die Taschen greifen. **Lukas Schmid**



Ab und an gelangt ihr zu versperrten Toren, die ihr mittels einer kleinen Denkaufgabe öffnen müsst. Euer Ziel dabei ist es, den blauen und den grünen Blitz zu vereinen. Diese Mini-Spielchen sind sehr einfach, machen aber trotzdem Spaß.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein schönes, aber ziemlich teures Abenteuer für jüngere Spieler“

Ich habe damals das erste *Skylanders* getestet und war nicht wirklich begeistert: Zu simpel erschien mir das Spielprinzip und die Idee, Spielern mit zusätzlicher Plastik-Peripherie das Geld aus der Tasche zu ziehen, fand ich reichlich unverschämt. Nachdem ich mich ausgiebig mit *Skylanders: Swap Force* beschäftigt habe, bin ich zwar nach wie vor kein großer Fan der Kunststoff-Figuren, kann aber inzwischen den Sammelreiz nachvollziehen, den sie auf manche Menschen ausüben. Wesentlich positiver überrascht war ich aber vom stark verbesserten Gameplay seit dem ersten Teil. Zwar fällt es noch immer ziemlich simpel aus, dafür sind die Welten abwechslungsreich gestaltet und das Aufleveln macht Spaß. Skylander, ihr habt eure zweite Chance bei mir genutzt!

Skylanders: Swap Force

Termin: 18. Oktober 2013
Hersteller: Activision
Entwickler: Vicarious Visions
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: ca. 70 Euro (Starter-Set)

GRAFIK 8
Die Welt ist bunt, die Figuren sind abwechslungsreich gestaltet und das Spiel läuft stets flüssig.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Gute, wahlweise deutsche Sprecher sowie eine gelungene musikalische Untermalung

STEUERUNG 8
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Auf Wii U habt ihr die volle Controller-Auswahl. Alle Varianten funktionieren ähnlich gut.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Speichersystem: Automatisch
Für ältere Spieler wird's aufgrund des recht seichten Gameplays irgendwann langweilig, für jüngere Zocker ist das Abenteuer aber genau richtig.

MEHRSPIELER 8
Zu zweit macht das Abenteuer noch ein bisschen mehr Spaß. Eure Figuren lassen sich glücklicherweise auch auf anderen Konsolen nutzen.

PRO / CONTRA
- ✚ Großer Umfang
- ✚ Abwechslungsreiche Levels
- ✚ Farbenfrohe Grafik
- ✚ Unterhaltsame Geschichte
- ➖ Plastikfiguren-Zwang
- ➖ Spielerisch simpel

WiiU-FAKTOR 2
Ihr könnt wahlweise nur auf dem Gamepad spielen, ansonsten werden dort einige Statistiken angezeigt.

WERTUNG/FAZIT

82

„Trotz der teuren Plastikfiguren ein gut gemachter Fantasy-Spaß“

Arkham Origins ist der erste *Batman*-Teil, der nicht von Rocksteady entwickelt wurde.

BATMAN ARKHAM ORIGINS

Action Dem Dunklen Ritter gehen die Ideen aus – doch das Spiel ist trotzdem klasse.

Batman und Rocksteady, diese Namen gehören einfach zusammen. Denn das britische Studio lieferte in den letzten Jahren gleich zwei Meisterwerke rund um den Dunklen Ritter ab: Nach dem tollen *Arkham Asylum* (das leider nie für Nintendo-Konsolen erschienen ist!) sorgte zuletzt *Batman: Arkham City – Armoured Edition* auch auf der Wii U für offene Münder. Umso erstaunlicher finden wir, dass *Arkham Origins*, der dritte Teil der Reihe, nicht mehr von Rocksteady, sondern von WB Games Montreal stammt: Das kanadische Team legt sich kräftig ins Zeug, um Rocksteady zu beerben – und schlägt sich dabei richtig gut.

Batmans Schicksalsnacht

Arkham Origins erzählt die Vorgeschichte zu den beiden *Arkham*-Spielen: Batman ist erst seit zwei Jahren im Einsatz, zwar schon voll trainiert, aber noch etwas unerfahren und hitzköpfig. Das Spiel schildert, wie er binnen einer tragischen Weihnachtsnacht vom Gesetzlosen zum Beschützer Gotham Citys aufsteigt, sich den Respekt seiner Feinde und die Loyalität seiner späteren Freunde verdient. Alles beginnt mit Black Mask, der acht Superschurken anheuert, um Batman auszuschalten. Was etwas zäh beginnt, entwickelt sich dank überraschender Wendungen und starker Inszenierung zu einer

Spielerisch ist *Arkham Origins* stark an *Arkham City* angelehnt. Selbst bei den Kämpfen kommen nur ein paar neue Gegnertypen hinzu.

richtig guten Batman-Geschichte, in der viele Figuren wie Bane oder Barbara Gordon ihren ersten Auftritt haben. Super für Fans: Endlich bekommt auch der treue Butler Alfred mehr Raum zur Entfaltung. Der Spieler kann nämlich jederzeit in die Bathöhle zurückkehren, um sich dort mit Batmans Ziehvater zu unterhalten – ebenso witzige wie dramatische Dialoge inklusive. Die Entwickler räumen den Figuren aber nicht nur viel Zeit ein, sondern unterstreichen wichtige Ereignisse auch mit gelungenen Cutscenes und setzen erneut auf hervorragende deutsche Sprecher.

Das neue alte Gotham City

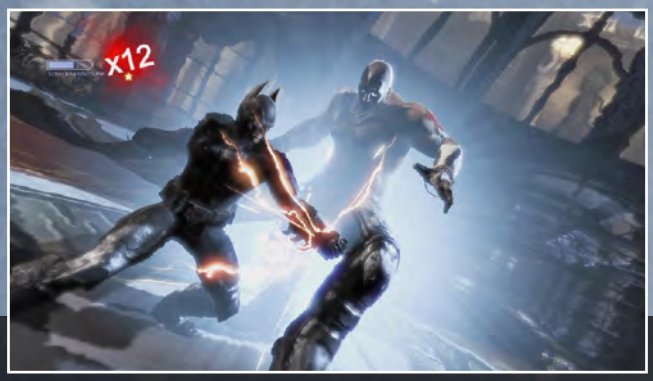
Auch diesmal ist Batman wieder in einem offenen Gotham City unterwegs – die eine Hälfte der Spielwelt besteht aus neuen Gebieten, die andere aus dem bekannten Stadteil von *Arkham City*. Dadurch ist die Umgebung knapp doppelt so groß wie die des Vorgängerspiels, wirkt dabei allerdings ebenso leblos: Bis auf zahllose Gangster und Schläger trifft man leider keinerlei Bewohner auf Gothams verschneiten Straßen an.

Wie gewohnt saust Batman dank seines Gleitschirm-Umhangs geschmeidig durch die Lüfte und zieht sich mit einer Seilkanone an Gebäuden rauf. Das klappt gut, wenn auch nicht ganz so perfekt wie früher: Diesmal fallen die Gebäude nämlich höher und die Punkte, an denen Batman sich raufziehen kann, zahlreicher aus – das macht das Navigieren ein bisschen ungenauer

Batman: Arkham Origins spielt viele Jahre vor *Batman: Arkham City – Armoured Edition*. Darum sind einige Figuren wie Kraftprotz Bane kaum wiederzuerkennen.

Das offene Gotham City fällt größer aus als im letzten *Batman*-Spiel, selbst die Häuser sind deutlich höher. Leider ist die Stadt recht leblos geraten.

Nicht nur für Batman-Fans toll: Beliebte Nebenfiguren wie Alfred spielen diesmal eine größere Rolle in der Handlung.



Mit den elektrisch geladenen Handschuhen teilt Batman brutale, unblockbare Schläge aus, die seinen Punktezähler (links oben) in die Höhe schnellen lassen.

Praktisch: Wenn man mit der neuen Fernlenkkralle zielt, markiert eine grüne Linie genau die Stellen, an denen man ein Seil aufspannen kann.

als im letzten Spiel. Merkwürdig: Es gibt auch einige Hausdächer, die Batman partout nicht erklettern mag, obwohl er sie eigentlich locker erreichen könnte.

Coole Kämpfe, neue Gadgets

Auch das übrige Gameplay bleibt weitestgehend unangetastet. Die fantastischen Nahkämpfe sind immer noch so flüssig animiert wie in den früheren Teilen, es kommen lediglich einige neue Gegnertypen hinzu, die diesmal auch ein wenig aggressiver vorgehen. Zudem fällt das Blocken einen Tick kniffliger aus, man muss nun stärker in die Richtung des Angreifers steuern, während man die Abwehrtaste drückt – sonst wird Batmans Kombo-Rhythmus unterbrochen. Zu den wenigen Neuerungen im Kampf zählen die Schockhandschuhe, ein Upgrade, das Batman zur Spielmitte erbeutet: Mit diesen elektrisch geladenen Fäustlingen teilt er unerbittlich aus, selbst Gegner mit Schutzschilden vertrimmt er problemlos. Und natürlich markieren die Bosskämpfe einige Höhepunkte des Spiels: Wenn Batman es mit Deathstroke, Firefly und weiteren aufnimmt, ist das nicht nur toll in Szene gesetzt, sondern auch spielerisch gelungen.

Ein weiteres neues Gadget ist die Fernlenkkralle: Damit kann Batman seine Gegner an Wasserspeiern aufhängen oder Kabel zwischen Ankerpunkten aufspannen, um lässig über Abgründe zu balancieren – ein nützliches Werkzeug, das aber keinerlei Überraschungen bereithält. Auf Seilen laufen, Wege freisprengen, durch Luftschächte krabbeln – das kennt man aus dem Vorgängerspiel. In *Arkham Origins* wurde der Anteil an Geschicklichkeitsaufgaben sogar zurückgefahren, das Leveldesign fällt dadurch spürbar linearer aus – schade!

Schleichen: fair und spannend

Immer wieder muss Batman ganze Teams schwer bewaffneter Gegner ausschalten und dabei möglichst lautlos und clever vorgehen. Das ist so spaßig wie eh und je: Per Detektivsicht werden Feinde durch Wände sichtbar gemacht, so kann Batman seine Taktik planen, sich an seine Beute heranpirschen oder sie von erhöhten Plattformen aus in die Luft zerren. Das ist gewohnt spannend und spielt sich einfach klasse! Zumal die Gegner-KI wieder glaubhaft reagiert, beispielsweise schließen sich Feinde zu Suchtrupps zusammen, um Batman den Garaus zu machen.

Meisterdetektiv

Wie in *Arkham City* darf man beliebig zwischen Haupt- und Nebenaufgaben wechseln. Wer mag, kann etwa Gangstergruppen auf Gothams Straßen vermöbeln, das bringt Erfahrungspunkte, durch die Batman im Level aufsteigt und so verschiedene Upgrades frei-

Mit Batmans bewährter Detektivsicht könnt ihr Gegner auch durch Wände sehen. Das macht es einfacher, sich heimlich an ahnungslose Ziele anzuschleichen.

BATMAN AUF 3DS

***Arkham Origins – Blackgate* ist ein eigenständiges Batman-Spiel für den 3DS.**

Trotz der wesentlich schwächeren Technik wird der Look der „großen" *Arkham*-Spiele gut eingefangen. Das Gameplay ist jedoch weitestgehend zweidimensional.

Kurz nach *Arkham Origins* angesiedelt, setzt der 3DS-Ableger *Batman: Arkham Origins – Blackgate* die Story fort. Anders als die bisherigen *Batman*-Titel wird dieser Teil jedoch komplett aus der Seitenansicht gespielt, das Gameplay ist ähnlich zweidimensional wie in *Metroid Fusion* oder *Shantae: Risky's Revenge*. Trotzdem besteht Blackgate – ein düsteres Gefängnis – aus verwinkelten 3D-Levels: Während Batman durch die Räume und Luftschächte streift, wandert die Kamera flüssig mit und schwenkt sogar um Ecken herum.

Das sieht cool aus, allerdings fällt es dadurch schwer, den Überblick zu behalten: Zu oft hat man sich in den Gängen verirrt, die meist nur aus grauem Beton und Schutt bestehen – die Folge sind lange Laufwege. Kämpfe laufen ähnlich wie in *Arkham Origins* für Wii U ab: Batman verprügelt Gangster mit Kombos und Konterattacken. Das ist schön animiert, spielerisch aber viel simpler als im großen Vorbild. Unterhaltsamer ist die Suche nach Upgrades und Secrets geraten: Die Levels sind vollgestopft mit Sammelbarem, ihre Verstecke spürt Batman mit seiner gewohnten Detektivsicht auf, die wichtige Objekte farblich hervorhebt. Dazu müsst ihr nur eine Taste auf dem Touchscreen gedrückt halten – gut gelöst! Mit der Zeit findet Batman nicht nur Upgrades für seinen Anzug, sondern auch eine Handvoll Gadgets, mit denen er neue Levelbereiche erschließen kann, etwa eine Explosiv-Gel-Kanone oder einen Seilwerfer. Es dauert acht bis neun Stunden, um Blackgate auf diese Weise sämtliche Geheimnisse zu entlocken – alles in allem kein Genre-Highlight, aber ein solides Metroidvania-Spiel.

Termin: 31. Oktober 2013
Hersteller: WB Entertainment
Entwickler: Armature Studio
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Preis: ca. 35 Euro

WERTUNG/FAZIT

„Passables 2,5-D-Metroidvania mit verwirrenden Levels und eintönigem Design."

70

Manche Bossgefechte vermischen das Kampfsystem gelungen mit Quick-Time-Events. Sieht cool aus und spielt sich gut!

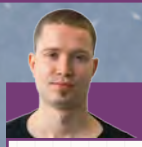
schaltet. Zusätzlich gibt es mehrere Nebenquests, beispielsweise muss Batman es wieder mit dem Meisterschützen Deadshot aufnehmen. Keine dieser Bonusaufgaben fühlt sich wirklich neu an, doch immerhin sind sie gut in Szene gesetzt. Und natürlich kommt Batman auch wieder als Detektiv zum Einsatz: Um Mordfälle aufzuklären, muss der Dunkle Ritter zunächst mit seinem Scanner den Tatort untersuchen und das Verbrechen rekonstruieren – das ist spielerisch so seicht wie in *Arkham City*, aber hübscher inszeniert: Diesmal kann Batman den Tathergang nämlich wie einen kleinen Film vor- und zurückspulen, um so Beweise zu entdecken und den Mörder zu ermitteln. Dabei haltet ihr das Wii-U-Gamepad wie einen Scanner vor euch. Cool gemacht!

Ohne Rätsel, ohne Multiplayer

Auch der berüchtigte Riddler ist wieder mit von der Partie und hat zig sammelbare Objekte in der Stadt verteilt. Anstelle grüner Fragezeichen-Symbole sind das diesmal zwar Datenpakete, doch das Prinzip ist identisch mit dem aus *Arkham City*: Batman muss wieder kleine Puzzle- und Geschicklichkeitsaufgaben lösen, um die Daten zu sammeln, auch das gibt Erfahrungspunkte und sorgt für Zeitvertreib. Leider haben die Entwickler dabei ein Element der Vorgängerspiele ersatzlos gestrichen: Die motivierenden Umgebungsrätsel, für die Batman bestimmte Orte und Gegenstände in der Spielwelt scannen musste, gibt es nicht mehr. Damit geht ein schönes Adventure-Element verloren! Und auch sonst gibt's diesmal weniger zu entdecken: Der Vorgänger bot im Vergleich mehr Such- und Sammelbares, zumal da noch Catwoman als zweite spielbare Figur an Bord war – auch auf sie muss man hier verzichten. Kein Wunder also, dass man *Arkham Origins* in etwa 12 bis 16 Stunden durchgespielt hat. Wer alle Datenpakete sammelt, ist natürlich länger beschäftigt, trotzdem ist das Spiel deutlich kürzer als sein Vorgänger. Anders als auf Xbox 360, PS3 und PC kommt die Wii-U-Fassung außerdem ohne Mehrspielermodus daher – die launigen Multiplayer-Kämpfe zwischen Batman, Robin und Gangstern wurden ersatzlos rausgekickt. Etwas Trost spendet da nur der Preis: Die Wii-U-Version von *Arkham Origins* ist zehn Euro günstiger als auf den anderen Konsolen.

Felix Schütz

Auch wenn uns hin und wieder mal ein paar matschige Texturen und Framerate-Einbrüche aufgefallen sind: die Inszenierung ist insgesamt toll geraten. Achtet hier mal auf Batmans wehendes Cape und die schick umherwirbelnden Schneeflocken.



MEINUNG
Felix Schütz

„Selbst der schwächste Teil der *Arkham*-Reihe ergibt immer noch ein tolles Spiel."

Rocksteadys *Batman: Arkham City* zählt für mich klar zu den besten Videospielen der letzten Jahre. Darum kann ich gut verstehen, weshalb die neuen Entwickler mit so großem Respekt und Vorsicht an *Arkham Origins* rangegangen sind. Etwas mehr Mut wäre trotzdem schön gewesen: Die neuen Gadgets und Gegnertypen fügen dem bewährten Konzept kaum etwas hinzu, das spielt sich eher wie ein großes Add-on – was man aber natürlich auch als Lob interpretieren kann. Meine größte Sorge galt übrigens der Story, doch die ist zum Glück prima gelungen: Batman-Fans dürfen sich auf tolle Cutscenes, stark vertonte Dialoge und gelungene Auftritte von Alfred und Co. freuen. Ich vermisse allerdings die Riddler-Rätsel aus dem Vorgängerspiel – echt schade, dass dieses schöne Adventure-Element ersatzlos gestrichen wurde.

Batman: Arkham Origins

Termin: 8. November 2013
Hersteller: WB Entertainment
Entwickler: WB Games Montreal
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 8
Cooler Stil, tolle Animationen und stimmige Schnee-Effekte. Hin und wieder ruckelt das Spiel ein wenig.

SOUND 9
Sprache/Text: Deutsch
Professionelle Sprecher und ein sehr guter, orchestraler Soundtrack. Stimmungsvoll!

STEUERUNG 9
Wii U Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☐
Arkham Origins lässt sich auf Wunsch komplett auf dem Wii-U-Gamepad spielen. Ansonsten wird dort stets die Übersichtskarte angezeigt. Cool: In den wenigen Detektiv-Szenen haltet ihr das Gamepad wie einen Scanner vor euch.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (vier Stufen)
Speichersystem: Automatische, häufige Checkpoints
Nach dem Durchspielen könnt ihr einen New Game Plus-Modus mit allen freigespielten Extras beginnen, außerdem wartet ein extra schwerer Modus für Profis.

MEHRSPIELER –
Der Multiplayermodus der Xbox-360-, PS3- und PC-Fassungen wurde für Wii U leider komplett entfernt.

PRO / CONTRA
- ✚ Gelungene Batman-Story mit coolen Cutscenes
- ✚ Gotham City als frei erkundbare Spielwelt
- ✚ Starkes Kampfsystem und spannendes Schleichen
- ➖ Riddler-Rätsel wurden ersatzlos gestrichen.
- ➖ Mit 12-16 Stunden kürzer als *Arkham City*
- ➖ Kein Mehrspielermodus in der Wii-U-Fassung

WiiU-FAKTOR 7
Das Gamepad wird gut, aber nicht optimal genutzt.

WERTUNG/FAZIT

82

„Atmosphärisches Batman-Abenteuer, das spielerisch zu stark dem Vorgänger ähnelt."

DEUS EX HUMAN REVOLUTION DIRECTOR'S CUT

Action Die Wii U ist um einen Pflicht-Titel reicher: In unserem Test verraten wir euch, warum ihr euch das futuristische Agenten-Abenteuer keinesfalls entgehen lassen solltet.

Wir befinden uns im Jahr 2027. Ein Vierteljahrhundert vor den Ereignissen des ersten Teils angesiedelt, übernehmt ihr in *Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut* die Kontrolle über den Ex-Polizisten Adam Jensen. An seinem ersten Arbeitstag als Sicherheitschef bei Sarif Industries – einem Unternehmen, das sich auf die Herstellung von hochtechnisierten Prothesen für Menschen spezialisiert hat – kommt es direkt zur Katastrophe. Terroristen greifen die Firma an, töten Adams Freundin, die ebenfalls in dem Unternehmen arbeitet, und verletzen ihn schwer. Sechs Monate später kehrt er wieder an seinen Arbeitsplatz zurück – ausgestattet mit zahlreichen Prothesen, die ihm das Leben gerettet haben und ihm übermenschliche Fähigkeiten verleihen. Seine neue Mission: Er will herausfinden, wer hinter dem Angriff von vor einem halben Jahr steckt, und nebenbei den Tod seiner Lebensgefährtin rächen.

Schleichen ist in *Human Revolution* kein Muss. Wer will, schnappt sich eine Kanone und rückt Feinden mit Feuerkraft zu Leibe.

Was ist der Mensch?

Was folgt, ist eine recht spannende, wenngleich ziemlich berechenbare Sci-Fi-Story voller Verrat und zwielichtiger Gestalten. Die philosophische Frage, wie weit die Verbesserung des menschlichen Potenzials durch künstliche Modifikationen moralisch zu rechtfertigen ist, wird thematisiert, jedoch auf nicht allzu tiefgründige Art und Weise. Wesentlich interessanter als die Hauptstory sind aber ohnehin die unzähligen Hintergrundinformationen zur Spielwelt, die ihr in über die Levels verteilten Dokumenten, mittels gehackter E-Mails und in den Nebenmissionen erfahrt. Diese Informationen helfen, diverse Zusammenhänge und Vorgänge im Spiel besser zu verstehen, erfordern jedoch ein großes Maß an Forschungsbereitschaft und Interesse vonseiten des Spielers. Wer nicht einfach stupide mit gezückter Waffe ballernd durch die Levels rennt, hat wesentlich mehr vom Spiel – ein Ansatz, der übrigens für die meisten Bereiche des Abenteuers gilt.

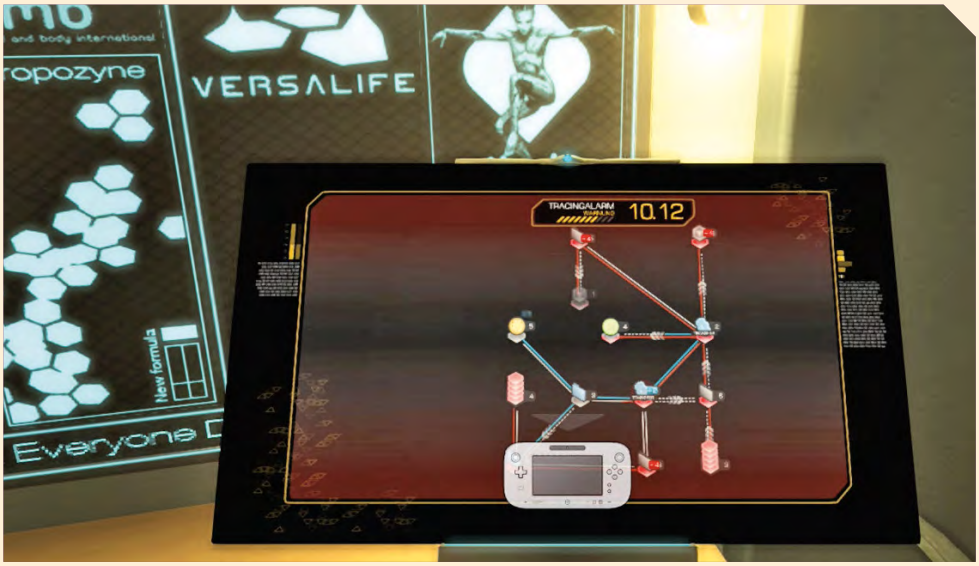
Ihr übernehmt die Kontrolle über Adam Jensen, Sicherheitschef eines Unternehmens, das sich auf die Verbesserung des menschlichen Potenzials spezialisiert hat.

Wie es euch gefällt

Human Revolution nämlich geht einen anderen Weg als vergleichbare, moderne Action-Titel, indem es euch nicht an die Hand nimmt und durch lineare Levels führt. Stattdessen wirft es euch in die Spielwelt, verrät euch, was eure Mission ist, überreicht euch eine Auswahl an individuell erweiterbaren Fähigkeiten und überlässt das weitere Vorgehen eurem persönlichen Geschmack. Grob lassen sich die unterschiedlichen Herangehensweisen an die Aufgaben dabei in vier Aspekte unterteilen: Erstens ist es möglich, so ziemlich alle Passagen des Abenteuers mittels Waffengewalt zu meistern. Ein volles Magazin vorausgesetzt, kommt ihr auf diese Weise sehr schnell zu den jeweiligen Zielen eurer Missionen. Zweitens gelangt ihr auch schleichend fast überall hin. Hierfür schummelt ihr euch an Wachen vorbei oder schaltet sie leise aus, bevor ihr sie in dunklen Ecken versteckt. Obendrein existiert für fast jeden Raum, zu dem ihr gelangen müsst, ein zweiter Zugang, sei es ein Lüftungsschacht oder eine Hintertür.

Überzeugungskünstler

Drittens könnt ihr mittels eurer Hacking-Fähigkeiten auf Computer und Steuerungssysteme zugreifen und auf diese Weise verschlossene Tore öffnen oder Gefechtstürme zu euren Gunsten einsetzen. Der vierte und letzte Pfeiler sind eure sozialen Fähigkeiten: An vielen Stellen im Spiel kommt ihr weiter, indem ihr potenzielle Gesprächspartner durch die Auswahl der richtigen Dialogoptionen davon überzeugt, euch zu helfen. Auf diese Weise überredet ihr etwa einen Wachmann, euch in ein nicht frei zugängliches Gebäude zu lassen. Durch die Kombination dieser vier Spielelemente gleicht kein Durchgang durch die Levels dem anderen. Wo ihr beim ersten Versuch noch eine Übermacht an Gegnern über den Haufen schießen musstet, könnt ihr euch beim zweiten Mal unbehelligt zum Ziel eurer Mission begeben. Besonders beeindruckend: Von den Bossen einmal abgesehen, könnt ihr das Spiel theoretisch bestreiten, ohne auch nur einen einzigen Feind zu töten – pazifistisch veranlagte Spielernaturen wird's freuen.



Um Zugriff auf die zahlreichen PCs und Sicherheitsterminals zu erhalten, müsst ihr ein simples Hacking-Minispiel bestehen.

Geschichte aus zwei Städten

Im Laufe des Abenteuers verschlägt es euch in zwei frei begehbare Städte, und zwar nach Detroid und in das fiktive Hengsha in der Nähe von Schanghai. Von dort aus erreicht ihr die Hauptmissionen, sprecht mit Stadtbewohnern, die Nebenquests für euch bereithalten, oder erforscht das jeweilige Gebiet selbst. Die Ne-

Human Revolution führt euch in zwei frei erforschbare Städte, namentlich Detroit und das fiktive Hengsha. Hier nehmt ihr Missionen an und sucht versteckte Items.

An mehreren Stellen im Spiel beeinflusst ihr NPCs, indem ihr die passenden Dialogoptionen wählt. Diesen netten Herren wollen wir vom Selbstmord abhalten.

Unser Ziel: der Gang links, der von einer Kamera und dem Sicherheitsmann bewacht wird. Wie wir dorthin gelangen, steht uns dabei vollkommen frei.

Die Bosse müssen nicht mit Waffengewalt bekämpft werden. Stattdessen könnt ihr Drohnen hacken, die den Feind angreifen, oder von Luftschächten aus agieren.

benmissionen erweisen sich hierbei nicht als schnöde Aufgaben, in denen ihr Gegenstand A nach Ort B bringen müsst, sondern erzählen kleine, in sich abgeschlossene Geschichten. Hierbei helft ihr etwa der Mutter eurer toten Lebensgefährtin, die Hintergründe ihres Ablebens zu erforschen, oder deaktiviert für einen selbstgefälligen Barkeeper Satelliten auf Häuserdächern. Hier wie auch in den Hauptmissionen gilt: Je unauffälliger ihr vorgeht und je geschickter ihr die Aufgaben bewältigt, desto mehr Erfahrungspunkte erhaltet ihr. Gelangt ihr etwa durch einen von Feinden besetzten Bereich, ohne entdeckt zu werden, erhaltet ihr einen Erfahrungs-Boost.

MEINUNG
Ben Kegel

„Wohl die beste *Deus Ex: Human Revolution*-Version."

Zwar bin ich mit den etwas groben Action-Übergängen vom Wii-U-Gamepad zum großen Fernsehbildschirm immer noch nicht so ganz glücklich, trotzdem ist die Wii-U-Version von *Human Revolution* für mich eine der besten, wenn nicht sogar die beste Fassung des etwas in die Jahre gekommenen Spitzenspiels. Den großartigen Soundtrack darf man da übrigens ruhig noch etwas deutlicher erwähnen – eine derart fantastische Musik bekommt man nur selten geboten!

Punkte-Sammler

Habt ihr genug Erfahrung gesammelt, so erhaltet ihr einen Praxis-Punkt – wahlweise könnt ihr diese auch an bestimmten Stellen im Spiel kaufen. Diese Punkte dürft ihr anschließend benutzen, um eure Fähigkeiten zu verbessern. Auf diese Weise erhaltet ihr etwa mehr Lebenskraft, eine größere Menge an verfügbarer Augmentationsenergie, ihr könnt besser gesicherte Computer hacken oder bekommt spezielle Augmentationsfähigkeiten. So ist es zum Beispiel möglich, Adam gegen elektrische Schläge oder Giftgas immun zu machen. Je nach Vorgehensweise solltet ihr euch den Einsatz eurer Praxis-Punkte gut überlegen. Investiert ihr etwa nicht genug davon in eure Hacking-Fähigkeiten, so bleiben euch etliche Computer und auch die darauf gespeicherten Geheimnisse versperrt. Wie eure eigenen Fähigkeiten sind übrigens auch

David Sarif hält einige Informationen vor Adam geheim. Kann dieser ihm trotzdem vertrauen oder steckt sein Chef mit den Bösewichten unter einer Decke?

Bezüglich der Grafik bekleckert sich *Human Revolution* nicht mit Ruhm. Sowohl die Umgebungstexturen als auch die Figurenmodelle sind relativ simpel gestaltet.

Neben den Hauptmissionen könnt ihr auch Nebenaufgaben absolvieren, die ihr von den diversen Stadtbewohnern erhaltet.

eure Waffen aufrüstbar: Von einer höheren Feuerrate bis zu einer verbesserten Durchschlagskraft ist alles möglich.

Altbackene Zukunftsvision

Neben all dem Lob muss sich *Human Revolution* auch Kritik gefallen lassen. Die richtet sich vor allem gegen die Technik des Spiels. Die Grafik, die schon beim Erscheinen des Originals vor zwei Jahren nicht gerade ansehnlich war, wirkt nun hoffnungslos veraltet, auch wenn sie für den *Director's Cut* überarbeitet wurde, indem etwa die Lichteffekte eine Verbesserung erfahren haben. Zudem weiß der künstlerische Stil, der an Filme wie *Blade Runner* erinnert, durchaus zu gefallen. Matschige Texturen, wenige Level-Details, Ruckler sowie die steifen Animationen der Figuren – auch in den Zwischensequenzen – tragen jedoch nicht wirklich zu einem ansehnlichen Gesamtpaket bei. Noch dazu erweisen sich die sehr langen Ladezeiten als eine wahre Geduldsprobe.

Rambo war gestern

Neben der leicht besseren Grafik finden sich auch signifikantere Neuerungen im *Director's Cut*. Die größte davon sind die überarbeiteten Bosskämpfe: Wo ihr früher konträr zum restlichen Spiel keine andere Wahl hattet, als die Fieslinge mit Waffengewalt niederzumachen, könnt ihr sie nun auch mittels Schleich-Attacken und durch die Hilfe von gehackten Geschütztürmen oder Drohnen besiegen. Zudem wurde die künstliche Intelligenz der Widersacher überarbeitet. Außerdem wurde der DLC *The Missing Link*, der im Original vom Hauptmenü aus anwählbar war, direkt ins Spiel integriert. Die weiteren Veränderungen beschränken sich auf Detailverbesserungen und Kleinigkeiten, wie zum Beispiel einen zuschaltbaren Kommentar der Entwickler.

Die ultimative Version?

Natürlich wird auch der zweite Bildschirm des Wii-U-Gamepads genutzt: Hier seht ihr die Karte, verwaltet Items, absolviert die Hack-Sequenzen oder werft Granaten mit einem Finger-Wisch zurück. Das alles funktioniert gut, verbessert das Spielgefühl aber nicht drastisch. Wer möchte, kann das Spiel komplett auf das Gamepad auslagern sowie Miiverse-Nachrichten für andere Spieler hinterlassen. Wer den Titel schon kennt, muss für die überschaubare Anzahl an Verbesserungen nicht noch einmal Geld ausgeben. Alle anderen erwartet mit dem *Director's Cut* die beste Version des Spiels.

Lukas Schmid

Für eine solche Nahkampf-Attacke benötigt ihr Augmenationsenergie. Ist die Leiste leer, ladet ihr sie mit Items wieder auf.

MEINUNG
Lukas Schmid

„In diesem Abenteuer wird Entscheidungsfreiheit regelrecht zelebriert."

Die Technik von *Deus Ex: Human Revolution* ist alles andere als zeitgemäß, die Präsentation unspektakulär und die Hauptstory zwar spannend, aber beileibe nichts Besonderes. Doch das futuristische Agenten-Abenteuer ist so viel mehr als die Summe seiner Teile und das Gameplay dermaßen gelungen, dass all diese Schwachstellen an Bedeutung verlieren. In kaum einem anderen Spiel verfügt ihr in den Missionen über ein derart hohes Maß an möglichen Herangehensweisen wie hier. Auch die Handlung gewinnt immens an Reiz, wenn ihr durch das Sammeln von Zeitungen und das Hacken von privaten Mails allerlei kleine und große Hintergrundinformationen zur Spielwelt erfahrt. Wii-U-Besitzer, die *Deus Ex: Human Revolution* noch nicht auf den anderen Konsolen gespielt haben, sollten also unbedingt zugreifen.

Deus Ex: Human Revolution

Termin: 25. Oktober 2013
Hersteller: Square Enix
Entwickler: Eidos Montreal/Straight Right
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
Hölzerne Animationen, schwache Texturen, wenig Details – grafisch überzeugt *Deus Ex* nicht besonders.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Gut geschriebene, aber unmotiviert vorgetragene Dialoge. Unaufdringliche, passende Hintergrundmusik.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☐
Die Steuerung funktioniert sowohl in Action-Sequenzen als auch in ruhigen Abschnitten tadellos.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (drei Stufen wählbar)
Speichersystem: Manuell und automatisch
Human Revolution nimmt euch nicht bei der Hand und begeistert durch die große Entscheidungsfreiheit.

MEHRSPIELER -
Das Sci-Fi-Abenteuer ist auf Solisten ausgelegt – einen Mehrspielermodus sucht ihr vergebens. Dafür existieren umfangreiche Miiverse-Funktionen.

PRO / CONTRA
- ✚ Gewaltige Entscheidungsfreiheit
- ✚ Gelungene RPG-Elemente
- ✚ Spannende Missionen
- ✚ Großer Umfang
- ➖ Altbackene Grafik
- ➖ Sehr lange Ladezeiten

WiiU-FAKTOR 4
Wer will, spielt's auf dem Wii U GamePad, ansonsten seht ihr dort die Karte und verwaltet Items und Fähigkeiten. Zudem gibt es einige Touchscreen-Spielereien.

WERTUNG/FAZIT

88

***„Deus Ex* fasziniert durch den hohen Grad an Entscheidungsmöglichkeiten."**

SONIC: LOST WORLD

Jump and Run Der Überschall-Igel ist zurück und will auf 3DS und Wii U so richtig Fahrt aufnehmen! Leider rennt der blaue Flitzer dieses Mal beinahe mit Vollgas gegen die Wand.

Nach den sehr guten *Sonic*-Spielen *Generations* und *All Stars Racing Transformed* schien es eigentlich, als hätte der blaue Igel die „Regel“ durchbrochen, die besagt, dass hohe Erwartungen an *Sonic*-Spiele stets enttäuscht werden. Aber Pustekuchen: *Lost World* geht leider wieder einen Schritt zurück. Dabei klingt die Story nicht schlecht: Sonic tritt dieses Mal nicht nur gegen seinen Erzfeind Dr. Eggman an, sondern auch gegen die schrecklichen Sechs, die zunächst aufseiten des Fieslings stehen. Doch bald verfolgen die ihre eigenen Ziele, die sogar eine Zusammenarbeit Sonics mit Eggman nötig machen. Dabei greift der rasende Igel nicht nur auf seine bekannten Moves wie die Homing-Attacke und den Spin-Dash zurück, sondern nutzt auch einige Superkräfte.

Hängen geblieben

Bevor. Wir. Beginnen. Lest. Mal. Diesen. Satz. Unangenehm zu lesen, oder? Doch so wie in diesem mit Punkten zugestellten Satz kein Lesefluss entstehen kann, ergibt sich in *Sonic Lost World* an zahlreichen Stellen kein Spielfluss. Das liegt vor allem am Leveldesign. Wo ein gutes *Sonic*-Spiel euch das tolle Gefühl gibt, in einer irren Geschwindigkeit durch die Levels zu rasen, und ihr euch ein wenig vorkommt wie ein Rennboot auf einem reißenden Strom, wirft euch *Lost World*, immer wieder Knüppel zwischen die flinken Igelbeine – vor allem in den 3D-Passagen. Da bleibt Sonic an Hindernissen hängen oder rennt in Gegner hinein, die erst in letzter Sekunde auftauchen. Oftmals wurschtelt man sich einfach zu zäh durch die Levels, was manche Passagen zur echten Qual machen kann. Die knallbunten Levels sind zwar wunderschön anzusehen, doch die Summe der Design-Patzer verhindert, dass *Lost World* wirklich Spaß macht. Unverständlich ist zum Beispiel, warum nicht – wie in fast allen *Sonic*-Spielen – 100 eingesammelte Ringe ein Extraleben bedeuten. Vor allem vor dem Hintergrund, dass ihr immer mal wieder unverschul-

Seitenwechsel: Hier muss Sonic zwischen Grindstangen hin und her springen, um Gegnern auszuweichen und Abgründen zu entgehen.

Tempodrosselung: Manche Passagen nehmen selbst dann unnötig Geschwindigkeit aus dem Spiel, wenn ihr sie perfekt beherrscht.

SONIC: LOST WORLD FÜR UNTERWEGS

Auch in der Hosentasche kommt der blaue Igel nicht so recht in Fahrt. Immerhin sorgen Änderungen des Leveldesigns für weniger Frustmomente beim Zocken.

Die 3DS-Fassung von *Sonic: Lost World* ist ein zweischneidiges Schwert. Die Story gleicht der Wii-U-Version bis ins Detail – lediglich die Levels sind anders designt, wenn auch thematisch identisch mit der Konsolenfassung. Zwar sieht hier alles weniger schick aus, doch nervt euch das Spiel nicht mit einer übermäßigen Zahl an ungeschickt platzierten Hindernissen und schafft es. Außerdem kommt auf dem 3DS ein guter Spielfluss auf und die Steuerung ist nicht ganz so schwammig wie auf der Wii U. Leider kämpft Sonic auf dem Handheld aber nicht nur mit Dr. Eggman und den schrecklichen Sechs, sondern auch mit leicht stotternder Grafik – insbesondere bei aktiviertem 3D. Als Goodie hat Sega dem Spiel auf dem 3DS übrigens exklusive Spezial-Levels verpasst, die guten Gebrauch vom Gyroskop machen, und darüber hinaus einen Online-Modus für Rennen mit bis zu vier Spielern integriert.

Kop an: Hier muss Sonic ein simples Schalterrätsel lösen.

Sonic: Lost World

Termin: 18. Oktober 2013
Hersteller: Sega
Entwickler: Sonic Team
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

PRO / CONTRA

- ✚ Geschickteres Leveldesign als auf der WiiU
- ✚ 3DS-exklusive Levels
- ✚ 2D-Passagen überzeugen
- ▬ Ruckeln vor allem bei aktiviertem 3D
- ▬ Steuerung sorgt für Frustmomente
- ▬ Superkräfte bereichern das Spiel kaum.

WERTUNG/FAZIT

73

„Auf dem 3DS sind die Levels weniger bombastisch, dafür aber auch weniger frustrierend.“

det ein Leben verliert, weil einige Stellen beim ersten Mal kaum zu schaffen sind, oder weil Sonic durch die teils zickige Steuerung plötzlich nicht mehr das macht, was ihr möchtet.

Seltsam mutet auch an, dass ihr die R-Taste drücken müsst, um überhaupt auf maximalen Speed zu kommen. Wer lediglich mit dem Analogstick steuert und die Schultertaste außen vor lässt, wird sich zwar seltener in Hindernisse verrennen, doch wirklich Laune macht das Spiel dadurch nicht, da sich Sonic in langsamen Passagen etwas schwammig steuert. Von der Präzision eines Mario ist der blaue Igel jedenfalls ziemlich weit entfernt. Die Superkräfte, die eigentlich zusätzlichen Spaß bringen sollten, machen die Sache nur bedingt besser. Sie werden über das GamePad initiiert und steuern sich ebenfalls hakelig und recht ungenau. Ob ihr euch in einen Asteroid, einen Adler, einen Bohrer oder eine Bombe verwandelt, ist dabei ganz egal, denn wirklich bereichernd wirkt sich keine Metamorphose auf das Gameplay aus. Am launigsten sind hier noch die 2D-Passagen mit dem Bohrer, mit dem Sonic sich einbuddeln und durch Erdschichten graben kann.

In 2D geht's besser

Viel besser als die nur selten zu echter Hochform auflaufenden 3D-Levels funktionieren die 2D-Abschnitte. Hier kommt ein besserer Spielfluss auf und die Steuerung ist genauer, wenn auch nicht perfekt. Mehr 2D und weniger 3D hätte dem Spiel in dieser Form sicherlich gutgetan. Irgendwo dazwischen reihen sich die „Grind“-Passagen ein, in denen Sonic auf schier endlos langen Schienen durch die Levels schlittert. Hier seid ihr zwar in eurer Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt und könnt lediglich ab und an zwischen mehreren parallel verlaufenden Stangen hin und her hüpfen. Doch hier schafft es *Lost World*, etwas zu verwirklichen, das es abseits der 2D-Levels zu selten konstant hinbekommt: Es gibt euch das Gefühl, euer Schicksal komplett in der eigenen Hand zu haben und nur dann zu sterben, wenn ihr wirklich einen Fehler macht.

Schnapp: Sonic setzt zu einer Pirouette an und springt grazil über den Graben mit Killerfischen. Der Level sieht schöner aus, als er sich spielt!

Abseits der Hauptstory

Wer sich schließlich durch die knapp sechs Stunden dauernde Hauptstory gespielt hat, kann sich entweder auf die Jagd nach Bestzeiten begeben oder in Zwei-Spieler-Rennen um die Wette flitzen. Dabei spielt ein Spieler auf dem Pad und der andere auf dem TV. Das ist durchaus spaßig, doch sind hier im Gegensatz zum Hauptspiel leider immer wieder Framerate-Einbrüche zu verzeichnen. Fad hingegen sind die Koop-Möglichkeiten, bei denen ein Spieler mit einem RC-Flieger Bomben auf die Gegner wirft, während sein Partner durchs Level düst. Übersichtsprobleme und hakelige Steuerung bremsen hier den Spaß aus.

Sebastian Zelada

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Mein lieber Sonic, konzentrier dich doch bitte mal aufs Wesentliche!“

Als bekanntermaßen großer Sonic-Fan muss ich mich wirklich fragen, was bei Sega nur los ist. Immer, wenn man denkt, dass der agile Igel die Kurve zu neuer Qualität gekriegt hat, enttäuscht er im darauffolgenden Spiel mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit. Zwar tut er das dieses Mal nicht auf ganzer Linie, doch für die Ambitionen des Überschall-Igels ist das einfach zu wenig. Deshalb meine Bitte an das Sonic Team: Verzichtet doch einfach mal auf Superkräfte-Firlefanz, Verwandlungen und ähnliche Späße und konzentriert euch wieder mehr aufs Leveldesign und die Steuerung. Dann vergebe ich auch gerne eine Topwertung. So aber rennt Sonic nicht nur dem pummeligen Mario hinterher, sondern versinkt im Gros des Hüpfspiel-Allerleis und irgendwo im oberen Durchschnitt.

Sonic: Lost World

Termin: 18. Oktober 2013
Hersteller: Sega
Entwickler: Sonic Team
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7
Der bunte Stil macht sich hervorragend, reizt die Wii U aber bei Weitem nicht aus.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch
Nette Melodien und ansprechende deutsche Synchronisation bieten solide Sound-Kost.

STEUERUNG 6
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Die schwammige Steuerung kostet ab und an Leben und könnte deutlich präziser sein.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis Mittel
Speichersystem: Automatisch
Fantasievolle Passagen wechseln sich mit schlecht designten Nerv-Abschnitten ab.

MEHRSPIELER 6
Der Koop-Modus ist fad, die Mehrspieler-Rennen machen dagegen durchaus Laune

PRO / CONTRA

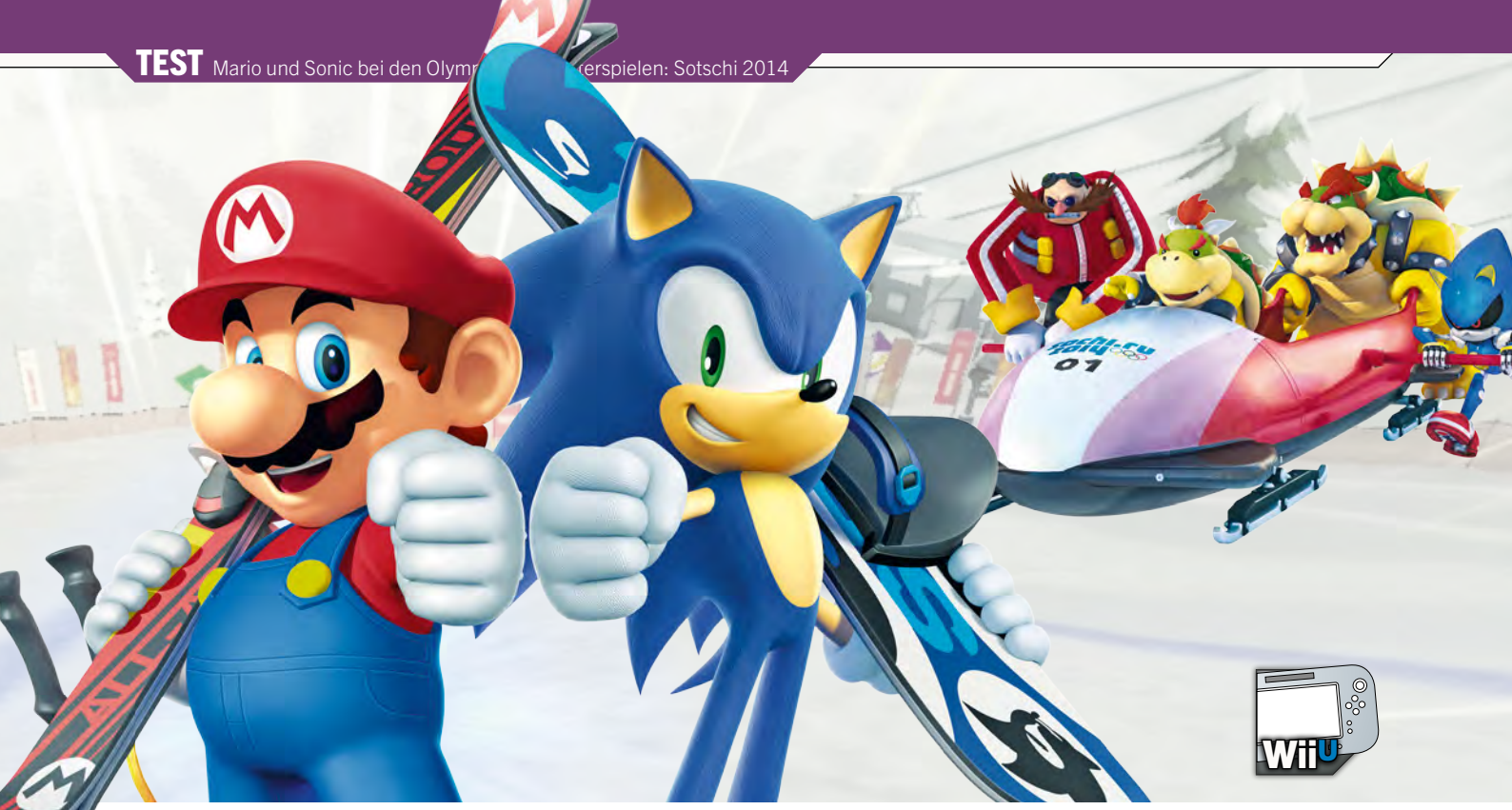
- ✚ Knallbunte, optisch ansprechende Welten
- ✚ Saubere, flüssige Grafik
- ✚ 2D-Passagen sind gut gelungen.
- ▬ 3D-Abschnitte sind unausgegoren.
- ▬ Steuerung und Kamera zicken des Öfteren.
- ▬ Superkräfte sind weitgehend witzlos.

WiiU-FAKTOR 7
Sega nutzt das GamePad häufig, vergisst dabei aber, die Steuerung spaßig zu gestalten.

WERTUNG/FAZIT

70

„Quo vadis, Sonic? Dieses Spiel macht dem rasenden Igel leider keine Ehre!“



MARIO UND SONIC

BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN: SOTSCHI 2014

Sportspiel Mario und Sonic wagen auf der Wii U ihren nächsten Antritt bei den Olympischen Winterspielen. Leider bringen sie dabei einige unnötige Gameplay-Altlasten mit sich.

So häufig, wie Sonic inzwischen auf den Nintendo-Konsolen auftritt, wissen jüngere Spieler möglicherweise gar nicht mehr, dass bis Ende der 90er-Jahre ein erbitterter Konkurrenzkampf herrschte zwischen Mario und dem schnellsten Igel der Welt. Sega war damals noch im Konsolen-Geschäft und Jump&Run-Fans in ein Mario- und ein Sonic-Lager geteilt. Mit dem Aus der Dreamcast übersiedelte der blaue Säuger jedoch auch auf andere Konsolen. 2007 wurde die Auseinandersetzung zwischen den beiden Hüpf-Ikonen erstmals in ein einziges Spiel verlagert – *Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen* war geboren. Der vierte Ableger der Reihe dreht sich um die Olympischen Winterspiele im russischen Sotschi und erscheint exklusiv für Wii U.

Ein schöner Winter

Technisch profitiert das Spiel ungemein von der Hardware-Power der Wii U und gefiel uns im Test wesentlich besser als die bisherigen Wii-Ableger. Die bunte Comic-Grafik sieht blitzsauber aus, die Animationen der Figuren wirken glaubwürdig und Effekte wie wirbelnder Schnee, gleißendes Sonnenlicht oder das Glänzen von Eis gefallen durch die Bank. Auch der Sound weiß zu überzeugen. Die bunte Mischung aus heroischen Klängen und fröhlichen Melodien lädt zum Mitsummen ein. Ebenfalls mit an Bord ist ein deutscher Sprecher, der zu Beginn von Rennen das Startsignal gibt und sonstige Ereignisse sparsam, aber passend kommentiert.

It's-a meee, Sonic!

Hinter der ansprechenden Technik muss sich auch die

In den Traum-Disziplinen geht es weniger klassisch als in den Olympischen Disziplinen zu – da rutscht man schon einmal in Schlittschuhen blaue Plastik-Pisten hinab.

Das Schneeball-Getümmel ist einige der wenigen Disziplinen, die ganz klassisch mit Analogstick und Knöpfen gesteuert werden – und einer unserer Spielspaß-Favoriten.

Präsentation des Spiels nicht verstecken. Eine Story existiert genretypisch nicht, doch jede Sportart wird mit einer kleinen Sequenz eingeleitet, die Lust auf den folgenden Wettkampf macht. Auch die Verschmelzung der *Mario*- und *Sonic*-Lizenzen wurde gewohnt gut umgesetzt. So verfügen die verschiedenen Rennstrecken und Sportstätten sowohl über Elemente aus dem *Mario*- als auch aus dem *Sonic*-Universum und auf den Rängen tummeln sich fröhlich vermischt Toads, Chao, Shy-Guys und andere Vertreter beider Welten. Zudem ist es beeindruckend, wie es den Entwicklern gelungen ist, trotz all der bunten Elemente aus den beiden Videospiel-Universen auch die Atmosphäre der Olympischen Spiele glaubhaft zu vermitteln.

Sportliches Multitalent

Der Umfang an vorhandenen Sportarten ist durchaus beachtlich – neben Skifahren dürft ihr etwa auch im Biathlon antreten, im Eiskunstlauf euer Können beweisen, Eishockey spielen oder dem Curling frönen. Zudem existieren neben den zehn in verschiedene Unterarten unterteilten klassischen Disziplinen auch acht sogenannte Traum-Disziplinen. Hier sind sämtliche Regeln der Logik außer Kraft gesetzt, sodass ihr euch zum Beispiel wilde Schlitten-Rennen mit von Kugelwillis gezogenen Gefährten liefert oder während einer Abfahrt spontan zwischen Skiern, Snowboard, Bob und Schlittschuhen wechselt. Neben Einzelmatches können die Aufgaben auch in einer Art Turnier, in einem Sportarten-Medley sowie in einer Mischung aus Quiz- und Sportspiel bestritten werden.

Schüttel-Attacke

Leider haftet beinahe allen Sportarten ein unschöner Hang zur Bewegungssteuerung an. Nur selten dürft ihr von den Analogsticks und Knöpfen Gebrauch machen, meistens absolviert ihr die Disziplinen durch Neigen und wildes Schütteln von Gamepad und Wii-FB. In manchen Disziplinen wie der Ski-Abfahrt wird gleich ganz auf die Unterstützung des Gamepads verzichtet und ihr müsst mit Wii-FB und Nunchuk ran. Würde die Bewegungs-Kontrolle optimal funktionieren, wäre dieser Umstand verschmerzbar. Doch in vielen Disziplinen sehnt man sich ob der unpräzisen Steuerung nach einer optionalen Tastensteuerung.

Teamsport

Im Mehrspieler-Modus müssen sich alle Spieler mit den Tücken der Bewegungssteuerung auseinandersetzen, wodurch diese ein wenig an Frustpotenzial verlieren. Generell macht das Spiel wesentlich mehr Spaß, wenn mehrere menschliche Teilnehmer die sportlichen Disziplinen absolvieren. Je nach Sportart tretet ihr entweder gleichzeitig per Splitscreen oder nacheinander an. Auch an einen Online-Modus wurde gedacht – hier jedoch könnt ihr lediglich in einem Bruchteil der offline verfügbaren Spielarten antreten. Warum hier die spielerische Entscheidungsfreiheit künstlich beschränkt wird, ist uns nicht klar. Somit erweist sich *Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sotschi 2014* als sehr hübsch, ist jedoch mit zahlreichen Mängeln behaftet, die hoffentlich beim nächsten Sommerspiele-Ableger bereinigt werden.

Lukas Schmid

Der Eiskunstlauf wird mit senkrecht gehaltener Wii-Fernbedienung gesteuert. Durch die Nachahmung von Bewegungsabläufen führt ihr allerlei Kunststücke aus.

In Disziplinen wie Kugelwillis Schlittenrennen steuert Spieler eins sein Gefährt mit den Bewegungssensoren des Gamepad, die anderen Teilnehmer greifen zu Wii-FBs.

Curling profitiert von der Einbindung des Gamepad. Auf dem Touchscreen legt ihr Taktiken fest und beobachtet den Lauf eures Steins auf einer Übersichtskarten.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Technisch überzeugt das Sport-Spektakel, spielerisch wäre mehr drin gewesen."

Technisch gefällt mir der neueste Olympia-Ausflug der Videospiel-Ikonen Mario und Sonic sehr gut, und auch in puncto Abwechslungsreichtum bei den Sportarten gibt es wenig zu beanstanden. Warum aber halten die Entwickler bei der Steuerung der Disziplinen dermaßen an oftmals unpräzisen Schüttel- und Bewegungseinlagen fest? Selbst in Minispielen, die ihr mit dem Gamepad bestreitet, kommen meistens die eingebauten Bewegungssensoren zum Einsatz. Gerade in Disziplinen wie der Ski-Alpin-Abfahrt hätte ich mir zumindest eine alternative Steuerung per Analogstick gewünscht. Immerhin: Im Mehrspieler-Modus fallen die Mängel deutlich weniger ins Gewicht als im Singleplayer. Was übrig bleibt, ist ein trotz aller Mängel unterhaltsames Sportspiel mit reichlich Verbesserungspotenzial.

Mario und Sonic: Sotschi 2014

Termin: 08. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Sega Sports Japan
USK-Freigabe: Ab 0 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 8
Sehr gute, bunte Grafik, die den Stil beider Spiele-Serien perfekt einfängt.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Deutsche Sprachausgabe und fröhliche Hintergrundmusik, die zum Mitpfeifen einlädt.

STEUERUNG 6
WiiU-Gamepad: ☐ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Die meisten Disziplinen setzten auf oftmals unpräzise Bewegungssteuerung.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (Gegner-KI)
Speichersystem: Automatisch
Alleine ist aus der bunten Sportspiel-Sammlung recht schnell der Saft raus. Das liegt vor allem an der schüttelintensiven Bewegungssteuerung.

MEHRSPIELER 8
Im Mehrspieler-Modus trumpft der Titel so richtig auf. Wir hätten uns jedoch mehr verfügbare Disziplinen im Online-Multiplayer gewünscht.

PRO / CONTRA
- ✚ Abwechslungsreiche Disziplinen
- ✚ Umfangreiche Spielmodi
- ✚ Sehr gute Grafik
- ➖ Unpräzise Bewegungssteuerung
- ➖ Beschränkter Online-Mehrspieler
- ➖ Einige Disziplinen sehr ähnlich

WiiU-FAKTOR 6
Die Fähigkeiten des Gamepad werden in vielen der sportlichen Disziplinen recht intensiv genutzt.

WERTUNG/FAZIT

76

„Gutes Sportspiel, das mit nervigen Mängeln bei der Steuerung zu kämpfen hat."

Der Helicarrier schwebt über den Dächern Manhattans und dient euch als Einsatzbasis, in der ihr etwa in bereits besuchte Levels zurückkehrt.

LEGO MARVEL SUPER HEROES

Action- Adventure Nach den DC-Heroen rund um Batman dürfen nun die Marvel-Protagonisten in ihrem ersten *Lego*-Abenteuer ran. Welche Superhelden-Riege schlägt sich besser?

Die Lizenz-Versoftungen zu den *Iron Man*-Filmen stellen keine Sternstunden der jüngeren Videospielgeschichte dar. Vor allem der erste Teil gilt als ein Musterbeispiel für grottige Lizenz-Spiele. Nun aber bekommt Tony Stark eine zweite Chance: In *Lego Marvel Super Heroes* darf der eisenhaltige Super-Macho ein weiteres Mal ran, um die Welt zu retten, und zwar in ausgesprochen niedlicher Blockform. Begleitet wird er von sämtlichen Protagonisten und Antagonisten des Marvel-Universums mit Rang und Namen.

Helden, Helden überall

Die Story ist so aufgebaut, dass so viele Figuren wie möglich darin untergebracht werden können. Dr. Doom, die Nemesis der Fantastischen Vier, plant mithilfe eines magischen Artefakts die Weltherrschaft zu übernehmen. Um dieses Ziel Wirklichkeit werden zu lassen, greift er auf die Unterstützung zahlreicher weiterer Übeltäter aus dem Marvel-Universum zurück. So stehen ihm etwa der Grüne Kobold, der Juggernaut, Sabretooth, Sandman oder Abomination zur Seite. Ebenso umfangreich ist die Liste der Helden, die sich ihren Widersachern entgegenstellen. Seid ihr zu Beginn hauptsächlich mit Figuren aus dem *Avengers*-Film wie Iron Man, Hulk oder Thor unterwegs, wird die Liste schon sehr bald durch Helden wie Spider-Man, Wolverine, Mr. Fantastic oder Jean Grey erweitert. Trotz dieser Unmenge an Figuren gelingt es den Entwicklern, eine weitgehend kohärente, in sich stimmige Erzählung abzuliefern.

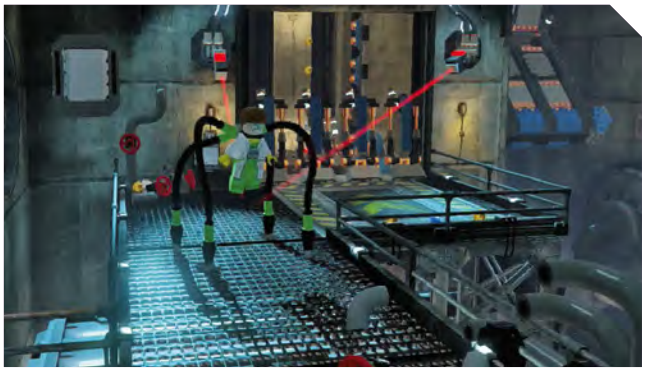
Talente-Fundus

Neben den handlungsrelevanten Figuren könnt ihr noch zahlreiche andere Helden und Fieslinge aus der Marvel-Welt freischalten, die sich anschließend steuern lassen. Neben den bekannten Helden finden sich unter den knapp 150 Figuren auch weniger bekannte Comic-Gesellen wie Howard the Duck oder Captain Britain sowie als spezieller Gast-Held den Marvel-Mastermind Stan Lee. Jede Figur verfügt dabei über die ihr eigenen Superkräfte. So kann Iron Man fliegen und Energiegeschosse aus seinen Händen schießen, Spider-Man schwingt sich fröhlich durch die Levels und greift bei der Suche nach versteckten Objekten auf seinen Spinnen-Sinn zurück und Jean Grey kann mithilfe von Telekinese Gegenstände aus der Ferne bewegen. Insgesamt existieren knapp zehn verschiedene Fähigkeiten, welche in unterschiedlichen Varianten auf die diversen Figuren verteilt sind. Jedem der 150 Helden ein völlig eigenständiges Fähigkeiten-Set zu verleihen, wäre auch definitiv zu viel verlangt gewesen.

The city that never sleeps

In der Oberwelt, dem New Yorker Stadtteil Manhattan, sind fliegende beziehungsweise sich schwingende Figuren klar im Vorteil. Zwar fällt die Map nicht übermäßig groß aus, zu Fuß oder im Auto dauert es aber den-

Iron Man ist einer der tonangebenden Helden im Marvel-Universum – und somit natürlich auch in *Lego Marvel Super Heroes*.



Ihr könnt nicht nur mit Helden, sondern auch mit einer breiten Auswahl an Böse-wichten wie Doc Ock die Lego-Welt unsicher machen.

Die Hub-World Manhattan ist nicht besonders groß, aber voller Geheimnisse. So schnell wird euch in der Metropole nicht langweilig.

noch eine ganze Weile, sie zu erforschen. Und ihr könnt uns glauben, wenn wir euch sagen, dass ihr viel Zeit auf den virtuellen Straßenzügen verbringen werdet: Neben insgesamt 250 goldenen Lego-Steinen findet ihr hier versteckte Figuren, begebt euch in Bonus-Levels, die von Superheld Deadpool erzählerisch humorvoll begleitet werden, und ihr schaltet allerlei versteckte Fahrzeuge frei. Zudem schwebt hoch über den Dächern der Stadt eure Einsatzbasis, der Helicarrier, den ihr jederzeit besuchen könnt. Die Erforschung von Manhattan stellt also definitiv das Herzstück von *Lego Marvel Super Heroes* dar.

Handlanger-Massenabfertigung

Die für die Story relevanten Missionen erreicht ihr ebenfalls von der Stadt aus und sie finden in abgesonderten Bereichen statt. Zum Beispiel führen euch die Aufträge an Orte wie den Stark-Tower oder Thors Heimatwelt Asgard. Die Abschnitte sind so weit unterhaltsam, sie spielen sich aber allesamt recht ähnlich und machen schlicht nicht ganz so viel Spaß wie das freie Erkunden der Stadt. Meist verfolgt ihr einen Comic-Bösewicht durch eine Handvoll Räume, verprügelt auf dem Weg Dutzende seiner Handlanger und löst kleine Rätsel, indem ihr Lego-Objekte zusammenbaut. Immerhin erweisen sich die teils riesigen Bosse am Ende der Levels als ein kleines Highlight: Zwar fallen die Auseinandersetzungen – wie das Spiel generell – recht leicht aus, begeistern im Gegenzug aber mit einer ausgezeichneten Präsentation.

Helden-Duo

Wer will, kann das gesamte Abenteuer übrigens auch zu zweit erleben, denn per Tastendruck kann ein weiterer *Lego*-Fan jederzeit ins Spiel einsteigen. Auf diese Weise macht die Jagd auf Bösewichte und Bausteine noch ein ganzes Stück mehr Spaß. Ob alleine oder zu zweit, mit *Lego Marvel Super Heroes* erwartet euch die bisher gelungenste Lego-Lizenz-Versoftung. **Lukas Schmid**

Seid ihr des Fliegens oder Schwingens müde, so könnt ihr auch in bester *GTA*-Manier ein beliebiges Auto kapern und davondüsen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Sowohl ein tolles *Lego*- als auch ein sehr gutes Marvel-Spiel "

Die *Lego*-Spiele haben sich seit dem ersten *Lego Star Wars* von netten, aber hauptsächlich an Kinder gerichteten Spielen zu unterhaltsamen Klötzchen-Abenteuern für alle Altersklassen gewandelt. Das liegt weniger am simplen, aber grundsoliden Gameplay, sondern vielmehr am unwiderstehlichen Charme, den die Klötzchen-Figuren mit ihrem Slapstick-Humor der diversen Titel ausstrahlen. Es macht einfach Spaß, Obi Wan Kenobi, Batman, Indiana Jones oder Harry Potter und all den anderen klotzförmigen Helden dabei zuzusehen, wie sie sich – versehen mit dem besonderen Lego-Touch – durch ihre Abenteuer schlagen. Umso schöner, dass *Lego Marvel Super Heroes* die Qualität der bisherigen Spiele fortführt und durch die sehr abwechslungsreiche Oberwelt sowie die perfekt umgesetzte Comic-Welt noch einmal steigert.

Lego Marvel Super Heroes

Termin: 15. November 2013
Hersteller: Warner Bros. Interactive Ent.
Entwickler: Traveller's Tales
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7
Hübsch anzusehende und bunte, aber relativ simple Klötzchen-Grafik

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Passende Sprecher und einprägsame Melodien, die die Stimmung gut untermalen

STEUERUNG 8
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Gelungene Steuerung, die nur bei den hakeligen Flugeinlagen gelegentlich bockt

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: Automatisch und manuell
Das bisher vielleicht beste *Lego*-Abenteuer versprüht jede Menge Charme.

MEHRSPIELER 9
Lego-Spiele machen im Mehrspielermodus fast immer noch ein ganzes Stück mehr Spaß, und *Lego Marvel Super Heroes* bildet keine Ausnahme.

PRO / CONTRA
- ✚ Abwechslungsreiche Oberwelt
- ✚ Viel zu entdecken
- ✚ Gelungene Bosskämpfe
- ✚ Charmanter *Lego*-Humor
- ✖ Stets ähnliche Levelstruktur
- ✖ Keinerlei Herausforderung

WiiU-FAKTOR 2
Ihr könnt auf dem Gamepad spielen und die Figuren optional per Berührung des Touchscreens wechseln – das war aber auch schon alles.

WERTUNG/FAZIT

84

„Sowohl ein sehr gutes *Lego*- als auch ein ausgesprochen gelungenes Marvel-Abenteuer."

Ein Spieler steuert in dieser Aufgabe mit dem Gamepad das UFO und versucht, seine Konkurrenten einzusammeln. Diese versuchen, dem Jäger geschickt auszuweichen.

Wii PARTY U

Geschicklichkeit Nintendo schmeißt wieder einmal eine Fete – und alle Miis sind eingeladen.

Wenn ein Genre auf den Nintendo-Konsolen wahrlich nicht unterrepräsentiert ist, dann jenes der Minispiel-Sammlungen. Nachdem die Wii-Konsole, gerade am Ende ihres Lebenszyklus', fast ausschließlich mit schnell produzierten Party-Games überschwemmt wurde, nimmt dieser nicht gerade begrüßenswerte Trend nun auch auf der Wii U mehr und mehr zu. Um den zahllosen Billig-Entwicklungen entgegenzuwirken, wirft sich nun Nintendo selbst ins Rennen und liefert mit *Wii Party U* ein vergleichsweise hochwertiges Minispiel-Sammelsurium ab. Richtig begeistern konnte uns das Party-Game aber trotzdem nicht.

Wi(i)r schmeißen eine Party

Wii Party U ist ein Nachfolger des Wii-Spiels *Wii Party*. Jeder, der diese Sammlung schon einmal gezockt hat, weiß ergo, was ihn erwartet: knapp 80 verschiedene Mini-Spiele, in denen ihr in Gestalt eurer Mii-Charaktere simple Aufgaben wie rechtzeitiges Tastendrücken, rhythmisches Controller-Geschüttel oder kleine Logik-Rätseln absolvieren müsst. Auswählen könnt ihr diese Spielchen entweder ganz klassisch aus einer Liste oder ihr tretet im brettspielartigen Spielmodus TV Party an. Dabei gilt es etwa, möglichst schnell 300 Spielfelder hinter sich zu bringen, auf einem Spielbrett Kleidungsstücke zu sammeln oder Murmeln im richtigen Moment in eine virtuelle Maschine fallen zu lassen, um damit Punkte zu ergattern. Entscheidet ihr euch für eine dieser Varianten, tretet ihr stets zwischen den Spielrunden in einem der Mini-Spiele an, um dadurch in der nächsten Runde einen Vorteil für euch herauszuholen.

Ran ans Gamepad!

Neben diesen Spielvarianten gibt es noch zwei weitere Modi. In Ersterem, genannt Hausparty, müssen mehrere Mitspieler zusammenarbeiten, um ans Ziel zu kommen. So gilt es etwa, vorgegebene Objekte zu zeichnen, welche die anderen Spieler erkennen müssen, Fast-Food-Bestellungen der anderen Teilnehmer richtig im Kopf zu behalten oder Eigenschaften eurer Mitspieler richtig einzuschätzen. Im zweiten Spielmodus namens GamePad-Party dürfen zwei Spieler gleichzeitig am Gamepad ran. Dabei legt ihr

Die Brettspiel-Varianten funktionieren alle unterschiedlich. Hier gewinnt der Teilnehmer, der durch gewonnene Minispiele die 300 Felder am schnellsten hinter sich bringt.

In dieser Aufgabe können vier Spieler gleichzeitig mit Wii-FBs ran. Sie sammeln Roboter-Teile der richtigen Farbe ein und bauen daraus so viele Robos wie möglich.

In diesem Minispiel muss ein Teilnehmer sich die Fastfood-Bestellungen der anderen Spieler merken. Diese können dabei aus Burgern, Pommes und Co. wählen. Je weniger Fehler der Verkäufer macht, desto glücklicher sind seine Kunden.

den Controller zwischen euch und tretet gegen- oder miteinander an. So könnt ihr zum Beispiel eine Runde Tischfußball bestreiten, gemeinsam Memory spielen oder in einer Runde Baseball-Werfen euer Können beweisen.

Dümmliche KI-Kameraden

Egal in welchem Spielmodus, es finden sich durchaus einige Highlights, die echtes Party-Potenzial haben – vor allem das Zeichen-Minispiel konnte uns im Test über einen längeren Zeitraum hinweg unterhalten. Jeder spaßigen Aufgabe steht aber mindestens eine gegenüber, die sich schon beim ersten Versuch als schnarchlangweilig herausstellt – als Beispiel sei hier die bereits erwähnte Memory-Variante genannt. Zudem sind viele Spiele dermaßen simpel oder ähneln einander so sehr, dass die eigentlich beeindruckende Zahl von 80 Minispielen etwas an Bedeutung verliert. Ebenso sauer stößt uns auf, dass der Unterhaltungswert für Einzelspieler quasi gleich null ist. Das lässt sich einem Party-Spiel zwar nur bedingt zum Vorwurf machen, jedoch stellt sich die künstliche Intelligenz der Computer-Gegner in den Auseinandersetzungen oftmals fast verboten dumm an. Ein Beispiel: Im Modus Mii-Modenschau gilt es, Klamotten-Sets richtig zusammenzustellen und auf einer Bühne zu präsentieren. Je einheitlicher das Set, desto mehr Punkte regnet es. Eure KI-Kameraden jedoch stellen sich oftmals in wirren Kleidungs-Varianten auf die Bühne, obwohl sie eigentlich über eine gewinnbringende Kombination verfügen würden. Ein Sieg verliert bei solch dämlicher Konkurrenz gewaltig an Bedeutung.

Schütteln, nein danke

Zum Spielen wird neben dem Gamepad mindestens eine Wii-Fernbedienung benötigt. Insgesamt können vier Spieler auf einmal ran. Aufgaben für fünf Teilnehmer – also einen am Gamepad und vier mit Wii-FBs in Händen – existieren nicht. Positiv viel uns auf, dass auf wilde Schüttel-Einlagen großteils verzichtet wurde: Die wenigen Spielchen, in denen ihr die Controller schwenken müsst, setzten dieses Feature recht dezent ein. Zwar bewahrt dieser Umstand *Wii Party U* nicht vor der Mittelmäßigkeit, immerhin bleiben euch dadurch aber Sehnenscheidenentzündungen erspart.

Lukas Schmid

Einige Spiele basieren rein auf dem Glücksprinzip. Hier sucht ihr hinter einem der Büsche Deckung vor dem neugierigen Vogel Strauß. Rennt das Tier in eure Richtung, klopft es eurer Spielfigur auf die virtuelle Rübe und ihr habt Pech gehabt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Dieses Party-Feuerwerk zündet trotz einiger netter Minispiele nicht so richtig."

Es gibt viel schlechtere Minispiel-Sammlungen als *Wii Party U*, ebenso gibt es aber auch einige deutlich bessere. Vor allem jedoch gibt es inzwischen viel zu viele Titel dieser Art, sowohl für Wii U als auch für die Wii. Hier noch durch irgendeinen kreativen Ansatz hervorzustechen, fällt da einfach schwer, und dieser Mii-Partysause gelingt es nicht. Vor allem die recht hohe Anzahl an langweiligen und viel zu simplen Aufgaben störte mich im Test. Auch die Tatsache, dass sich die Computer-Gegner im Einzelspieler-Modus gar so dumm anstellen, fiel mir negativ auf. Mein Tipp: Wollt ihr *Wii Party U* tatsächlich auf einer Feier nutzen, macht euch zuvor die Mühe und sucht jene Spielchen raus, die wirklich Spaß machen – dadurch erspart ihr euren Party-Gästen viel Langeweile.

Wii Party U

Termin: 25. Oktober 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 0 Jahren
Preis: ca. 50 Euro (inkl. Wii-FB)

GRAFIK 4
In etwas schlechterer Auflösung wäre das Party-Spektakel auch problemlos auf der Wii möglich.

SOUND 6
Sprache/Text: -/Deutsch
Die Hintergrundmusik plätschert die meiste Zeit unauffällig vor sich hin und stört nicht.

STEUERUNG 7
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Problemlose, aber sehr simple Steuerung mit Gamepad und Wii-Fernbedienungen.

EINZELSPIELER 4
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: automatisch
Alleine geht der Spaß nach wenigen Minuten flöten – *Wii Party U* ist nichts für Solisten. Das ist bei einem Party-Spiel jedoch nicht anders zu erwarten.

MEHRSPIELER 7
Der große Party-Knaller ist *Wii Party U* trotz des Namens nicht. Für ein paar unterhaltsame Runden vor dem Fernseher taugt es aber trotzdem.

PRO / CONTRA
- ✚ Viele Minispiele
- ✚ Wenige Schüttel-Einlagen
- ✚ Im Mehrspieler unterhaltsam ...
- ➖ ... aber solo sterbenslangweilig
- ➖ Schlechte Gegner-KI
- ➖ Viele langweilige Aufgaben

WiiU-FAKTOR 2
In vielen Aufgaben wird das Gamepad gar nicht gebraucht und ihr dürft nur mit Wii-FBs ran.

WERTUNG/FAZIT

68

„Mit mehreren Spielern macht die Sammlung eine Weile Spaß."

Die Handlung wird serientypisch durch Anime-Zwischensequenzen erzählt. Doch so schick die Videos auch sind – der Story hätten frische Impulse gutgetan.

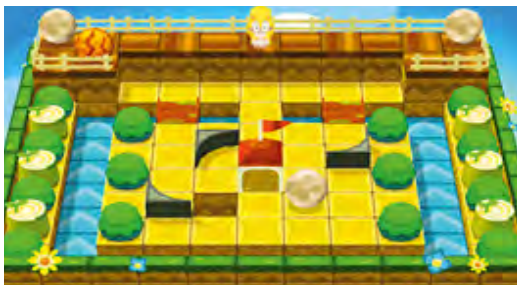
PROFESSOR LAYTON
UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT

Adventure Der Knobel-Kreis schließt sich: Im sechsten Teil der beliebten Adventure-Serie wird die Geschichte um den rätselnden Akademiker zu ihrem (vorläufigen) Ende gebracht.

Mit diesem Mann muss man immer rechnen – und zwar im Wortsinn! Denn Professor Layton löst auch in seinem nunmehr sechsten (und letzten!) Auftritt ein Rätsel nach dem anderen. Kurze Erklärung für alle Neulinge: Die *Layton*-Titel kombinieren stets typische Adventure-Elemente mit herrlich altmodischen Puzzles der Marke „Lege aus drei Streichhölzern ein Quadrat". Logisch, dass die Story dabei eine zentrale Rolle einnimmt: Layton und sein Assistent Luke werden dieses Mal mit einem besonders kniffligen Fall konfrontiert. Eine antike Zivilisation hat überall auf der Erde magische Eier versteckt – wieso, weshalb, warum? Das müsst ihr in knapp elf Spielstunden herausfinden. Die Handlung hat jedoch zwei Haken: Zum einen werden Serienneulinge bei einigen Story-Wendungen nur noch Bahnhof verstehen, zum anderen hält sich die Spannung vor allem im Mittelteil arg in Grenzen. Dennoch ist *Das Vermächtnis von Aslant* ein würdiger Abschluss für die Erfolgsserie.

Zum Ei führt nur Knobelei

Typische 20 Minuten als *Professor Layton*-Spieler: Mittels Lupe einen Schauplatz absuchen, mit Passanten plaudern, Rätsel lösen, zur nächsten Location weiterlatschen. Diese Spielspaß-Schleife funktioniert dank der teils brillanten Puzzles ganz vorzüglich: Mal rangiert ihr Züge durch einen Bahnhof, mal sollen Miniatur-Piraten korrekt angeordnet, mal Bücher in ein Regal sortiert werden. Allerdings hat es Level 5 wieder mal versäumt, die Knobeleien besser in die Story einzubetten: Es ist schon reichlich albern, wenn eine kranke Frau erst dann gesunden will, wenn man ihr zuvor beim Lösen einer Denksportaufgabe hilft. Klasse gelöst ist indes das Hilfesystem: Wer eine Aufgabe partout nicht schafft, der kann bis zu vier Hinweise aktivieren – was jedoch entsprechende Münzen kostet, die man wiederum beim Abgrasen der Schauplätze findet. Ebenso praktisch: Rätsel, die man übersehen oder ausgelassen hat, werden am Ende eines jeden Kapitels aufgelistet bzw. man kann sie



Spaßiges Minispiel-Trio: Bepflanzt einen Garten (links), stattet junge Damen mit passenden Klamotten aus (Mitte) und rollt Walnüsse durch eine Art Kugel-Labyrinth (rechts). Die optionalen Bonus-Aufgaben gehören zu den besten der Seriengeschichte und motivieren locker für mehrere Stunden.

Mit dem Luftschiff bereist ihr die verschiedenen Schauplätze – und ballert während des Flugs auf angreifende Drohnen.

Die insgesamt 150 Story-Puzzles schwanken in ihrer Qualität: Manche sind extrem knifflig und einfallsreich, andere nerven mit unklaren Aufgabenstellungen.

Die Hintergründe sind enorm detailliert und mit prima 3D-Effekten aufgemotzt.

auch im Nachhinein noch bequem angehen. Ebenso optional sind die zahlreichen Extras: Von Minispielen (siehe Bilder unten links) über Bildergalerien bis hin zu täglichen Download-Rätseln reicht der Feature-Reigen. Zudem gibt es nun eine Art „Mehrspieler-Modus light“ namens Krempeljagd. So könnt ihr nun per Streetpass-Funktion kleine Missionen erstellen und diese an andere Spieler weitergeben. Allerdings handelt es sich dabei um eine reine Gegenstände-Sammelei, einen Puzzle-Editor solltet ihr also nicht erwarten. Apropos erwarten: *Das Vermächtnis von Aslant* ist die letzte Episode, in der der Professor selbst die Hauptrolle spielt. Dennoch geht die *Layton*-Serie ganz sicher weiter. Aber auch damit musste man einfach rechnen. **Thorsten Küchler**

NOCH ZWEI MAL MEHR LAYTON

Auch nach dem sechsten Teil geht die *Layton*-Serie munter weiter: Und zwar mit einem Handy-Spiel und einem Treffen der Handheld-Giganten!

Wer nicht genug bekommen kann von Laytons Denksport-Abenteuern, der sollte sich den iPhone/iPad-Ableger *Layton Brothers: Mystery Room* anschauen. Darin spielt ihr Laytons Sohn Alfendi, verhört Verdächtige und untersucht Tatorte – ein Teil des Adventures ist sogar kostenlos! Im Frühjahr 2014 arbeitet der Professor dann mit einem Anwalt zusammen – denn der Europa-Release von *Professor Layton vs Ace Attorney* steht endlich an.

MEINUNG
Thorsten Küchler

„Und jährlich grüßt das Puzzle-Tier – wieder mal ein Top-Spiel, wieder wenig Neues!“

Ich habe nun alle sechs Teile der *Layton*-Serie komplett durchgespielt – und doch wird mir die Mischung aus Adventure, Märchenbuch und Knobelei nie langweilig. Allerdings machen sich so langsam Abnutzungserscheinungen bemerkbar, zumal die Entwickler in Sachen Story-Spannung im Verlauf der Reihe stark nachgelassen haben. Und auch das leidige Thema „Wo bleiben die Innovationen?“ muss man ansprechen: Level 5 programmiert seit Jahren denselben Stiefel herunter und verändert den spielerischen Kern nur minimal. Dafür ist die Grafik in der aktuellen *Layton*-Episode besser denn je und auch die Minispiele gehören zu den Höhepunkten der Serie. Nun bin ich mal gespannt, wie Level 5 seine Erfolgsreihe weiterführt – der Professor selbst geht ja bekanntlich in die Software-Rente ...

Professor Layton

Termin: 8. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level 5
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Feine Anime-Videos, zahlreiche 3D-Elemente und wunderschön gezeichnete Hintergründe

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die deutsche Synchronisation ist hervorragend, die zahme Musik nervt jedoch gelegentlich.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Das Absuchen der Bildschirme ist zuweilen fummelig, ansonsten klappt alles problemlos und intuitiv.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel (1 Stufe)
Speichersystem: jederzeit manuell
Das Abenteuer beschäftigt euch knapp 11 Stunden, danach warten noch zahlreiche Boni und Download-Rätsel auf fleißige Layton-Anhänger.

MEHRSPIELER -
Einen richtigen Multiplayer gibt es nicht. Allerdings dürft ihr per Streetpass Aufgaben erstellen und diese mit anderen Layton-Spielern teilen.

PRO / CONTRA
- ✚ Bewährtes, extrem fesselndes Spielprinzip
- ✚ Sehr abwechslungsreiche, todschicke Schauplätze
- ✚ Unverschämt viele Extras und Minispiele
- ➖ Haupt-Story verläuft sehr schleppend
- ➖ Wieder mal keine wirklichen Neuerungen
- ➖ 3D-Funktionen werden nicht spielerisch genutzt

3DS-FAKTOR 6
Die grafischen Spielereien sind klasse, aber keines der Puzzles macht Gebrauch von den 3D-Features.

WERTUNG/FAZIT

88

„Ein würdiger Abschluss der Serie, auch wenn Innovationen wieder mal fehlen!“

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY DUAL DESTINIES

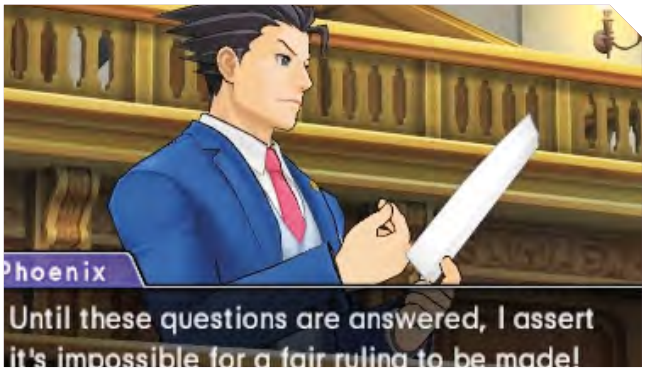
Text Adventure Über fünf Jahre nach dem letzten Spiel kehren die Anwälte Phoenix Wright und Apollo Justice nun endlich zurück.

Zuerst möchte man glauben, dass ein Spiel über Anwälte und Gerichtsverhandlungen nicht sehr spannend ist. Doch sobald man sich die Outfits und Persönlichkeiten der verschiedenen, zum Teil echt schrillen Charaktere ansieht, merkt man sehr schnell, dass sich das ganze Spiel nicht allzu ernst nimmt. Es wartet mit einer gehörigen Portion Selbstironie, schrägen Dialogen, übertriebenen Reaktionen und aberwitzigen Fällen auf – genau das, was die Fans der Serie seit jeher so lieben. Im Grunde genommen besteht das Spielprinzip daraus, Mordfälle zu untersuchen und die Unschuld seiner Mandanten zu beweisen. Vor Gericht setzt ihr euch verbal gegen Staatsanwälte oder widerspenstige Zeugen zur Wehr und überführt schließlich den wahren Mörder. Neben den Gerichtsverhandlungen dürft ihr euch zwischendurch selbst als Ermittler betätigen und den Tatort auf Beweismittel und Hinweise untersuchen.

Drei Protagonisten

Athena Cykes, eine frischgebackene Anwältin, wird das neuste Mitglied der Wright Anything Agency, in der sowohl Apollo Justice als auch Phoenix Wright, die Helden der vorherigen Spiele, arbeiten. Athena ist energiegeladen und enthusiastisch – zumindest auf den ersten Blick: Denn irgendwann wird klar, dass sie und der unheimliche Staatsanwalt Simon Blackquill eine gemeinsame düstere Vergangenheit haben. Was genau zwischen den beiden vorgefallen ist, stellt sich jedoch erst im Lauf der Geschichte heraus. Die erste Hälfte des Spiels stehen vor allem Apollo und Athena im Rampenlicht, während Phoenix in der zweiten Hälfte das Ruder übernimmt. Es ist überraschend angenehm, mit verschiedenen Protagonisten zu spielen: Somit erhält man unterschiedliche Blickwinkel auf die Situation, da jeder eine andere Herangehensweise und Auffassungsgabe hat. Alle drei Protagonisten besitzen eine be-

Athena hat trotz ihres zarten Alters bereits die Anwaltsmarke erworben und ist außerdem bewandert in Psychoanalyse, was sie bei den Verhandlungen zeigt.



Phoenix wirkt selbstbewusster und gelassener als in seinen früheren Jahren. Zumindest so lange, bis ihm der Staatsanwalt Kontra gibt.

ZUSATZINHALTE

Wer nicht genug von Phoenix & Co. bekommen kann, darf nun auch die zusätzlichen Inhalte ausprobieren.

Nicht nur die Japaner dürfen sich über Zusatzinhalte in *Dual Destinies* freuen: Auch wir bekommen eine Zusatz-Episode, die zeitlich zwischen Fall 2 und Fall 3 angesiedelt ist: In ihr wird erklärt, wie Phoenix Wright seine Anwaltsmarke zurückbekommt und seinen ersten Fall bestreitet. Dieser DLC wird innerhalb der nächsten Wochen veröffentlicht. Eine genaue Preisangabe kann noch nicht gegeben werden.

Weiterhin gibt es noch ein Kleidungs-Pack (€ 0,99), in dem die drei Hauptprotagonisten ein alternatives Outfit zur Verfügung gestellt bekommen.

sondere Fähigkeit, die es ihnen ermöglicht, die Wahrheit aus Zeugen herauszuholen: Athena verfügt über ein außergewöhnlich gutes Gehör und die „Mood Matrix“, die es ihr erlaubt, die verschiedenen Emotionen in den Stimmen von anderen Menschen wahrzunehmen. Apollos Armband reagiert auf besondere Ticks (zum Beispiel ein zuckendes Auge oder eine verkrampfte Hand), wenn sein Gegenüber lügt. Und Phoenix besitzt das magische Magatama, mit dem ihm psychische Blockaden bei Zeugen auffallen. Diese Fähigkeiten sind zwar vor allem Gimmicks, um das Gameplay etwas abwechslungsreicher zu gestalten, dennoch tragen sie ungemein zur Persönlichkeit der Protagonisten bei. Die Story ist stimmig, die Animationen schön und flüssig, die Wortwitze gut durchdacht. Der allergrößte Minuspunkt des Spiels ist allerdings die fehlende deutsche Übersetzung. Da 90 % des Spiels aus Text – dazu auch noch oft aus juristischen oder medizinischen Fachbegriffen – besteht, ist es auf Dauer für die meisten wohl ziemlich anstrengend, den Dialogen zu folgen. Und aufmerksames Lesen ist bei diesem Spiel essenziell! Einen wahren *Ace Attorney*-Fan dürfte aber auch diese Tatsache nicht abschrecken. Wer noch nie etwas mit textlastigen Point&Click-Adventures anfangen konnte, der wird seine Meinung jedoch auch bei *Dual Destinies* nicht ändern. ■ **Stefanie Groß**

Staatsanwalt Simon Blackquill aus *The Twisted Samurai*, sitzt wegen Mordes im Gefängnis. Seine düstere Geschichte wird im Lauf des Spiels aufgedeckt.

Die Schule lehrt ihre Studenten nach dem Prinzip „Der Zweck heiligt die Mittel“. Diese fragwürdige Moralvorstellung ist ein zentrales Thema im Spiel.

Federn und riesige Fußabdrücke am Tatort? Was zunächst ein großes Mysterium ist, wird im Lauf des Falls von Apollo und Athena aufgeklärt.

Jeder Charakter verfügt über einen ganz eigenen Charme, der meist aus einem ungewöhnlichen Kleidungsstil oder auch verrückter Sprechweise hervorgeht.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Endlich ist es so weit! Ich halte nun endlich die Vollversion in Händen.“

Zunächst hatte ich ja Bedenken, was Phoenix angeht, aber ich muss sagen, dass es den Entwicklern wirklich gut gelungen ist, ihm eine glaubwürdige Persönlichkeit zu verleihen. Vor allem am Schluss zeigt der Gute, was er im letzten Jahrzehnt alles gelernt hat! Der letzte Fall hat es mal wieder richtig in sich! Auch hat mir gefallen, dass Apollo diesmal mehr Zeit im Rampenlicht vergönnt war und man außerdem etwas mehr über seine Vergangenheit erfährt. Athena ist eine interessante Ergänzung der Kanzlei und bereichert das Team mit ihrer aufgeweckten Art. Auch wenn das Hauptaugenmerk natürlich auf den neuen Charakteren und Fällen liegt, so habe ich mich dennoch sehr über die Gastauftritte einiger alter Bekannter gefreut. Als langjähriger Fan der Serie kann ich kaum erwarten, wie es in Zukunft weitergehen wird!

Ace Attorney: Dual Destinies

Termin: 24. Oktober 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 25 Euro (nur eShop!)

GRAFIK 8
Der Sprung auf den 3DS wurde gut gemeistert. Die Animationen sind flüssig, der 3D-Effekt angenehm.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Englisch
Musik und lustig-übertriebene Soundeffekte peppen das sonst recht statische Spielgeschehen auf.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☑ **Besonderheiten:** -
Die meiste Zeit drückt ihr einfach A, um Texte abzuspielen. Mit dem Touchscreen untersucht ihr Schauplätze und Beweismittel.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht, ansteigend
Speichersystem: jederzeit
Es ist etwas einfacher als die früheren Spiele. Wer gute Englischkenntnisse hat, gerne seine grauen Zellen anstrengt und auf aberwitzige Charaktere und Dialoge abfährt, der wird dieses Spiel lieben!

MEHRSPIELER -
Als klassisches Text-Adventure ist *Dual Destinies* nur für einen Spieler gemacht.

PRO / CONTRA
- ✚ Viele synchronisierte Cutscenes
- ✚ Stets unterhaltsame und packende Fälle
- ✚ Sympathische Protagonisten
- ✚ DLC
- ➖ Keine deutsche Übersetzung
- ➖ Nur digital verfügbar

3DS-FAKTOR 6
Da sich vom Gameplay her nicht viel getan hat, sind die 3DS-Features größtenteils nette Dreingaben.

WERTUNG/FAZIT

83

„Das lange erwartete Comeback enttäuscht nicht und ist spannend bis zum Schluss!“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle bislang von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres Genres!

JUMP & RUN

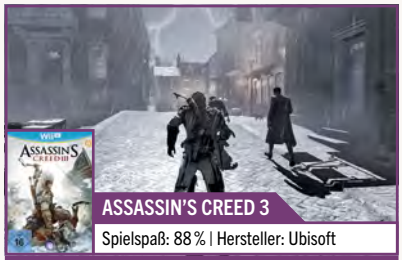
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

New Super Mario Bros. U
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

New Super Luigi U
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur etwas Feinschliff, Story-Highlights und Charakter.

Batman: Arkham City Armoured Edition
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Warner Interactive

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Skylanders: Giants
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Spielspaß: 79 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Namco Bandai

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Das nennt man einen Einstand nach Maß: Der Erfolgs-Shooter ist auch auf der Wii U einfach nur meisterhaft!

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

–
–

SPORT

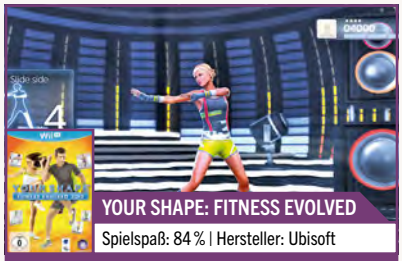
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein vor allem inhaltlich brillantes Basketballspiel mit fadem Beigeschmack aufgrund der schwachen Technik

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

Sports Connection
Spielspaß: 55 % | Hersteller: Ubisoft

GESCHICKLICHKEIT



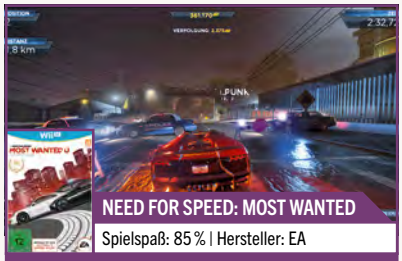
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

–
–

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

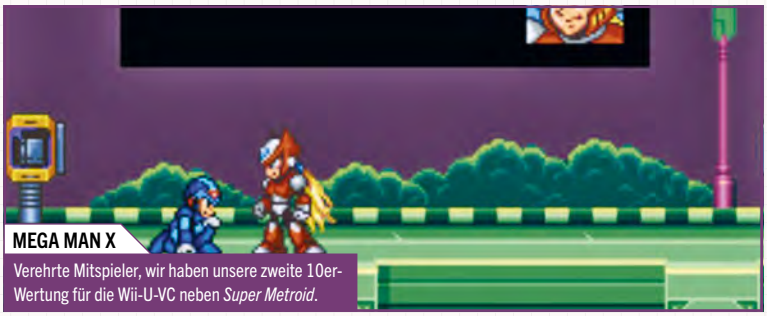
Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

ZELDA: THE WIND WAKER HD

War auf dem Gamecube schon toll und ist auf der Wii U ebenfalls ein willkommener HD-Gast!



MEGA MAN X

Verehrte Mitspieler, wir haben unsere zweite 10er-Wertung für die Wii-U-VC neben *Super Metroid*.

007: Legends
Test (02/13): 62 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Test (02/13): 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Die Hüter des Lichts
Test (02/13): 64 % | Genre: Adventure | Hersteller: Namco Bandai

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action | Hersteller: Disney

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Disney Planes
Test (10/13): 65 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Family Party: 30 Great Games
Test (02/13): 45 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Funky Barn
Test (02/13): 57 % | Genre: Simulation | Hersteller: 505 Games

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (03/13): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Sports Connection
Test (01/13): 55 % | Genre: Sport | Hersteller: Ubisoft

Tank! Tank! Tank!
Test (01/13): 60 % | Genre: Action I Hersteller: Namco Bandai

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Namco Bandai

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Adventure I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

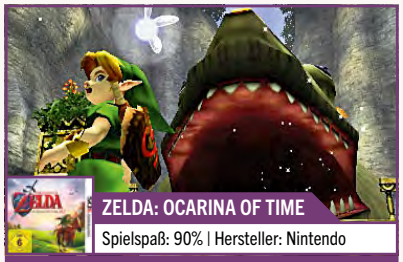
RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE



ZELDA: OCARINA OF TIME

Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Das epischste *Zelda* aller Zeiten in der zigsten Neuauflage, dafür mit schicken 3D-Effekten

- **Zero Escape: Virtue's Last Reward**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Luigi's Mansion 2**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION

Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

- **Dead or Alive: Dimensions**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition**
  Spielspaß: 81 % | Hersteller: Namco Bandai

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER

Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Die Mischung aus Herumprobier-Puzzles und Wissensfragen ist mal wieder vom Feinsten.

- **Tetris**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D**
  Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

- **Super Mario 3D Land**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D**
  Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

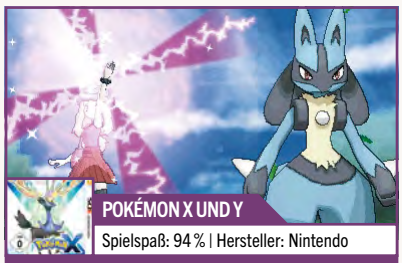
MARIO KART 7

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

- **Sonic & All-Stars Racing Transformed**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **F1 2011**
  Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

- **Etrian Odyssey IV**
  Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Kingdom Heartss 3D: Dream Drop Distance**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

- **Animal Crossing: New Leaf**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendogs + Cats**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

PES 2011 3D

Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

- **Mario Tennis Open**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 13**
  Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

POKÉMON X UND Y

Klassische Start-Pokémon, Mega-Evolutionen, etliche Neuerungen und eine Online-Bank – Monsterherz, was willst du mehr?!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit-N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Test (02/12): 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Animal Crossing: New Leaf
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Test (12/11): 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Heroes of Ruin
Test (07/12): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Inazuma Eleven 3
Test (11/13): 78 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Test (06/12): 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Test (04/11): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Rabbids Rumble
Test (01/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Rayman Origins
Test (10/13): 79 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Star Fox 64 3D
Test (09/11): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

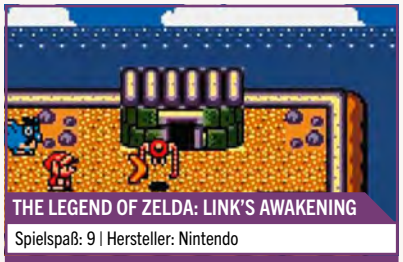
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: Sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner.

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

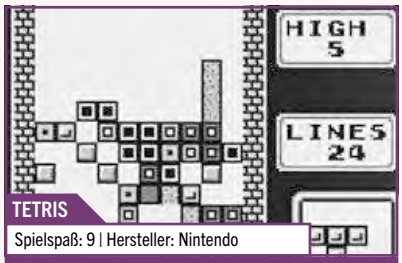
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

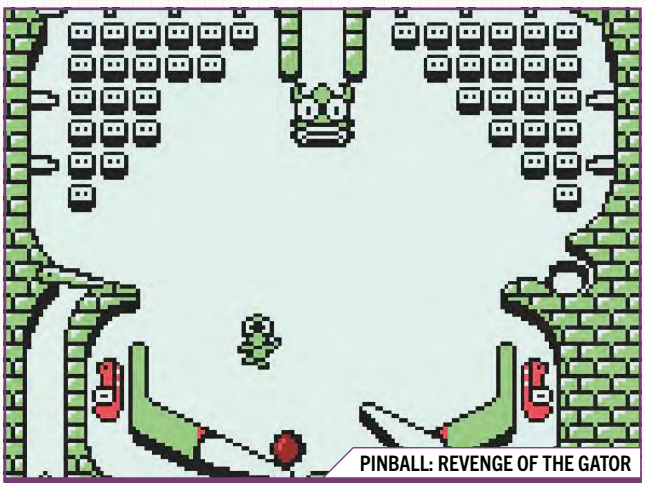
GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo



PINBALL: REVENGE OF THE GATOR

Das Teil sieht echt unspektakulär aus, hat aber seinen Charme! Viele Mitglieder der N-ZONE-Redaktion haben das unaufgeregte Flipperspiel damals als Game-Boy-Original gern gezockt.

AIRACE SPEED

Sieht auf den ersten Blick verdächtig nach *F-Zero* aus, erweist sich dann jedoch als reiner Time-Attack-Racer – und damit eigentlich als ziemlich ungewöhnliches „Renn"spiel.

STAR WARS PINBALL
Dieser Flipper ist gut gemeint, keine Frage – aber der kleine 3DS ist für solche Spielsysteme schlicht eine zu unkomfortable Plattform.

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dig Dug
Test (06/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Robotniks Mean Bean Machine
Test (08/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Fortified Zone
Test (07/11): 6 | Genre: Action | Hersteller: Jaleco

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon GBC
Test (06/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby Star Stacker
Test (11/12): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Legend of the River King
Test (05/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mystery Ninja starring Goemon
Test (10/12): 6 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Prince of Persia
Test (03/12): 6 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-Ware-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Ah! Heaven
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Bird Mania 3D
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Teyon

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Code of Princess
Test (06/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Agatsuma

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Dillon's Rolling Western
Test (04/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Hana Samurai: Art of the Sword
Test (12/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Johnny Kung Fu
Test (10/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: UFO Interactive

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Kokuga
Test (09/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: G.rev

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Picross e
Test (11/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1 Wii PARTY U
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/13
Spielspaß: 68 %
Nintendos neuestes Partyspiel katapultiert sich direkt an die Spitze der Wii-U-Verkaufs-Charts.

2	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91 %
3	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
4	SKYLANDERS: SWAP FORCE	Entwickler: Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82 %
5	MARIO & SONIC BEI DEN OLYPMISCHEN WINTERSPIELEN	Entwickler: Sega Sports Japan Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 76 %
6	NEW SUPER LUIGI U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
7	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
8	ZOMBiU	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %
9	PIKMIN 3	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91 %
10	SONIC: LOST WORLD	Entwickler: Sonic Team Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 70 %

TOP 10 LESER (Wii U)

1 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/13
Spielspaß: 91 %
Unsere Leser schippern immer noch am liebsten mit Link über das weite Meer.

2	PIKMIN 3	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91 %
3	RAYMAN LEGENDS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93 %
4	NEW SUPER LUIGI U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
5	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
6	THE WONDERFUL 101	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83 %
7	DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT	Entwickler: Eidos Montreal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88 %
8	SKYLANDERS: SWAP FORCE	Entwickler: Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82 %
9	GAME & WARIO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
10	SONIC: LOST WORLD	Entwickler: Sonic Team Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 70 %

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/13
Spielspaß: 91 %
Links Segelabenteuer ist so gut, dass es die Redaktion einen weiteren Monat begeistert.

2	DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88 %
3	SKYLANDERS: SWAP FORCE	Entwickler: Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82 %
4	PIKMIN 3	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91 %
5	RAYMAN LEGENDS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93 %
6	BATMAN: ARKHAM ORIGINS	Entwickler: Warner Bros. Montréal Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82 %
7	NEW SUPER LUIGI U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
8	THE WONDERFUL 101	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83 %
9	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
10	SPLINTER CELL: BLACKLIST	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 85 %

TOP 10 SATURN (3DS)

1 POKÉMON X UND Y
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/13
Spielspaß: 94 %
Wenig überraschend: Die Pokémon dominieren derzeit den 3DS-Markt.

2	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80 %
3	PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88 %
4	LUIGIS MANSION 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
5	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
6	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
7	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
8	LEGO CITY: UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
9	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90 %
10	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86 %

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON X UND Y
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/13
Spielspaß: 94 %
Auf dem 3DS sind unsere Leser ganz verrückt nach *Pokémon X und Y*.

2	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
3	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
4	LUIGI'S MANSION 2	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
5	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86 %
6	PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88 %
7	MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 83 %
8	FIRE EMBLEM: AWAKENING	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
9	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80 %

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/13
Spielspaß: 90 %
Auch auf dem 3DS hat sich Link die Poleposition der Redaktion gesichert.

2	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94 %
3	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
4	PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88 %
5	ETRIAN ODYSSEY IV	Entwickler: Atlus Hersteller: NIS America	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 90 %
6	FIRE EMBLEM: AWAKENING	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
7	PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – DUAL DESTINIES	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 83 %
8	MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 83 %
9	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
10	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch „The Legend of Zelda: Hyrule Historia" von Tokyopop als Prämie.**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

1078666

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist:
Bahn frei für die Neuheiten im Nintendo eShop für die Wii U und die Wii!

SUPER CASTLEVANIA IV

Das Super Nintendo wird seinem Ruf, bereits sehr gute Serien nochmals zu verbessern, wieder einmal gerecht. Selbst Graf Dracula kann da nur noch verdutzt schauen.

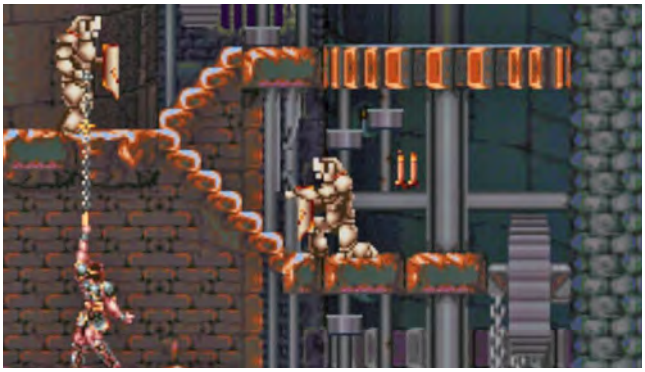
In den zahlreichen Kerzen sind neue Waffen oder Herzen versteckt, die als Munition dienen. Lebensenergie erhaltet ihr durch gut versteckte Schweinehaxen.

Der erste schwere Endboss: Totenkopf Puwexyl oder Skelettreiter Rowdain sind im Vergleich zu diesem fliegenden Geisterpaar ein absoluter Klacks.

Bereits mehrfach haben wir in diversen anderen Tests darauf hingewiesen, dass so manche Superhits auf dem SNES im Grunde nur grafisch aufpolierte Updates früherer Meilensteine waren. Sowohl *Mega Man* als auch *Metroid*, *Super Mario* oder *The Legend of Zelda* zählen zu dieser illustren Runde. Sucht man einen solchen Anwärter bei Konami, kommt zweifelsohne *Castlevania* infrage. Das zeigte 1991, wozu das Super Nintendo in den Händen fähiger Entwickler imstande ist. Jeder der insgesamt elf Levels ist grafisch und thematisch vollkommen anders als der nächste. Von den Gärten des Schlosses durch Höhlen, Schatzkammern und Katakomben bis hin zu Ballsälen und dem Uhrenturm wird hier sehr abwechslungsreiche Architektur aufgefahren. Ab der Hälfte des Spiels, wenn Vampirjäger Simon Belmont direkt in das Schloss selbst eindringt, kommen die Erinnerungen an die NES-Vorgänger hoch, weil viele Abschnitte und Gegner direkt übernommen worden sind. Schaut man Simon jedoch nur ein paar Augenblicke lang zu, wird deutlich, dass Konami durchaus einige Veränderungen vorgenommen hat. Unübersehbar wie auch genauso nützlich ist die Option, mit der Peitsche in acht verschiedene Richtungen schlagen zu können, selbst im Sprung. Letzterer lässt sich nun viel leichter kontrollieren, da ihr in der Luft noch die Richtung wechseln und den Landepunkt korrigieren könnt. Offensichtlich ein klare Verbesserung, doch es bringt auch einen Nachteil mit sich: Die verschiedenen Extrawaffen wie Axt oder Weihwasserflasche, die auf dem NES eingeführt wurden, um auch andere Angriffswinkel abzudecken, verkommen hier zum eher optionalen Beiwerk. Am nützlichsten ist nach wie vor ohnehin der Kreuz-Bumerang, der überall von Vorteil sein wird. Dienen die ersten Abschnitte von *Super Castlevania IV* noch als sanfte Einführung in das Spiel, schickt Dracula euch nach dem ersten Drittel deutlich kniffligere Levels und Gegner auf den Hals. Das SNES-Sequel ist also immer noch ein knüppelhart programmiertes Horror-Abenteuer, kennt aber weitaus mehr Gnade als die 8-Bit-Väter einige Jahre zuvor. Vollkommen zu Recht immer noch einer der besten Plattformer auf dem SNES, dem ein Ehrenplatz in der *Castlevania*-Reihe sicher ist. **Marco Cabibbo**

Art: Wii U eShop
Genre: Action
Entwickler: Konami
Termin: 31. Oktober 2013
Preis: 7,99 Euro
WERTUNG 9

Das Cover vom Spiel unterscheidet sich deutlich vom Original, ist aber nicht weniger gut gelungen. Mit dabei: die sehr nervigen Medusa-Köpfe.



Zwiespältiges Feature: Eigentlich wäre die Wurfaxt an dieser Stelle ideal, doch aufgrund der ausgebauten Peitschen-Funktion ist sie jetzt rein optional.

MIGHTY SWITCH FORCE! 2

Feuerwehrschlauch statt Handschellen: Der Hüpf-Plattformer mit den pixeligen Babes geht neue, klitschnasse Wege.

Mitten im flammenden Inferno ein Eis futtern: *Mighty Switch Force! 2* ist ein eher humorvoll gemachtes Spiel.

Seht ihr die ockerfarbenen Blöcke? Die können auf Knopfdruck nach vorne oder hinten verschoben werden.

Das Unter-Genre der Feuerwehrspiele ist nicht neu. Schon öfters gab es derartige Titel mit einem fast schon eher simulationsorientierten Ansatz, was wohl nicht jedermanns Ding war. *Mighty Switch Force! 2* haucht der Thematik nun neues Leben ein. Stand im Vorgänger noch Polizeiarbeit auf dem Dienstplan, rüstet sich Hauptcharakter Patricia Wagon hier mit einer futuristischen Wasserkanone aus. In erster Linie werden damit Brände gelöscht und nervende Feinde vom Bildschirm gespült, doch das Spritzgerät hat noch einen weiteren Nutzen. Blöcke aus hartem Schlamm lösen sich nach einer kräftigen Dusche langsam auf, Röhrenblöcke leiten den Wasserstrahl an eine andere Stelle weiter. Aus dem Vorgänger übernommen wurde Patricias Fähigkeit, auf Knopfdruck bestimmte Plattformen in den Vor- oder Hintergrund zu rücken. Nur so könnt ihr sämtliche Babes, die auf der Karte nach Hilfe rufen, aus der Feuerhölle retten. Optisch sind manche Levels vielleicht etwas verwirrend geraten, doch letzten Endes bietet Wayforward Technologies mehr als solide Hüpfspiel-Kost, die sich wunderbar zwischen *DuckTales Remastered* und dem kommenden *Shantae: Half-Genie Hero* einreiht. **Marco Cabibbo**

Art: Wii U eShop
Genre: Jump & Run
Entwickler: WayForward
Termin: 24. Oktober 2013
Preis: 5,99 Euro
WERTUNG 8

FINAL FIGHT 1-3

Krachende Kiefer und gebrochene Nasen: Haggar, Cody und Guy wirbeln heute immer noch so effektiv wie vor gut zwei Dekaden.

Drei Titel auf nahezu einen Streich und das auch noch zum wiederholten Male! Versorgte Capcom die Fans im August noch mit der vollen Ladung *Street Fighter II*, gibt es im Herbst einen Nachschlag, der spielerisch nicht ganz so verschieden ausfällt. Noch bevor *Street Fighter* mit seinem gefeierten Sequel voll durchstartete, konnten Spieler aus aller Welt in *Final Fight* schon die Fäuste fliegen lassen.

„Hey Cody, schau mal. Harmlose Mitbürger, die nach einem harten Arbeitstag einfach nur nach Hause möchten. Was sollen wir tun?" – „Lass krachen, Digga."

Besonders zu zweit macht die Klopperei tierisch Laune, doch ausgerechnet hier patzt die SNES-Umsetzung und entzieht den Besitzern des Moduls auch noch eine der drei spielbaren Figuren. Teil 2 nimmt sich dieser Probleme an, hat inhaltlich dafür aber mit Schwächen beim Abwechslungsreichtum zu kämpfen. *Final Fight 3* macht den Sack dann am Ende mit schicker Grafik, einem CPU-kontrollierten Partner sowie neuen Moves und Modi erfolgreich zu. Eine schwache Umsetzung des ersten Teils, ein eher enttäuschendes Sequel sowie ein feiner Trilogie-Abschluss führen letztendlich zu unserer Gesamtwertung, wobei natürlich jeder Titel auch einzeln zum selben Preis erhältlich ist. **Marco Cabibbo**

Art: Wii U eShop
Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Capcom
Termin: 03. Oktober 2013
Preis: je 7,99 Euro
WERTUNG 7

Kurz erinnert

CLU CLU LAND

Nein, dies ist nicht das offizielle Spiel der verhüllten Kuttenträger aus den USA. Aber so eine Verwechslung kann halt passieren, wenn das Spiel im Original wörtlich *Kuru Kuru Rando* heißt. Das vermeintlich simple Spiel ist komplizierter, als es aussieht oder klingt. In einem Labyrinth muss Hauptfigur Bubbles alle Goldbarren aufdecken, die als Gesamtbild eine Figur oder ein Symbol bilden. Sobald ihr also erahnen könnt, dass die Barren die Silhouette von einem Herz bilden, wisst ihr schon grob, wo der Rest vom glitzernden Rohstoff versteckt liegt. Den Plan vereiteln wollen diverse Gegner, die ihr mit Schallwellen kurz betäuben könnt, sowie eine leider nicht ganz intuitive Steuerung, die euch öfters mal tödlich verunglücken lässt. Ein nettes Spielchen aus den jungen Tagen des NES, doch ähnliche Titel wie *Bubble Bobble* aus derselben Ära sind deutlich besser gealtert. **Marco Cabibbo**

Art: Wii U eShop • **Genre:** Geschicklichkeit •
Termin: 17. Oktober 2013 • **Preis:** 3,99 Euro
WERTUNG 6

URBAN CHAMPION

Prügeln ist nicht gleich prügeln. Im echten Leben ganz klar nicht zu empfehlen, kann die programmierte Variante davon unglaublich viel Spaß machen, wie ihr bei einem kurzen Augenschwenker nach links gut erkennen könnt. Schon lange vor *Final Fight* versuchte *Urban Champion*, mit dem gleichen Spielprinzip zu punkten, fiel bei dem Versuch aber gehörig auf die Nase. Selbst heute kostenlos erhältliche Shovelware ist anspruchsvoller als dieses zu Unrecht immer wieder auftauchende, öde 8-Bit-Verbrechen ohne Strategie. Titel wie *Urban Champion* sind es, die die Frage aufkommen lassen, warum solche Spiele als Download für die Wii U erscheinen, wo doch eindeutig viel bessere Titel zur Auswahl stünden. **Marco Cabibbo**

Art: Wii U eShop • **Genre:** Beat 'em Up •
Termin: 17. Oktober 2013 • **Preis:** 3,99 Euro
WERTUNG 3

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Die nette Birdo meint es gut mit uns und lässt Bomben herabregnen.

Auch an einen Versus-Modus haben die Entwickler gedacht.

WARIO'S WOODS

Der tapfere kleine Pilz Toad ist der Held dieses Spiels und muss in Warios Wäldern seinen Pilzkopf ordentlich zum Rauchen bringen.

Puzzlespiele gibt es wie Sand am Meer und Games wie *Puzzle Bobble*, *Tetris* oder *Bejeweled* haben zu Recht große Fangemeinden. Wario, der griesgrämige Gegenspieler von jedermanns liebstem Klempner, bekam anno 1994 für das NES ebenfalls einen Knobler spendiert, der auch heute noch für die ein oder andere launige Runde Gehirnjogging gut ist. Als Toad stapelt ihr in Warios Wäldern herabfallende Monster aufeinander und löst Verkettungen via Bombenzündung. Mit dieser tilgt ihr die abstürzenden Objekte möglichst alle vom Bildschirm. Im Gegensatz zu ähnlich funktionierenden Spielen, wie dem erwähnten *Tetris*, steuert ihr den kleinen Pilz unmittelbar am unteren Bildschirmrand und verschiebt mit ihm die zu eliminierenden Monster. Herausfordernd wird es, wenn Wario euch das Leben während der sogenannten Enemy-Time zur Hölle machen will, indem er zusätzliche Monster den Bildschirm herabregnen lässt. Die freundliche Birdo hingegen hilft euch hin und wieder mit Extra-Bomben und schafft so ein Gegengewicht zum gelben Megafiesling. Das Spielprinzip reicht zwar nicht an die Genialität von *Tetris* heran, punktet aber mit viel Nintendo-Charme und dem unscheinbaren Helden Toad.

Sebastian Zelada

Art: 3DS eShop
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Nintendo
Termin: 25. Oktober 2013
Preis: 3,99 Euro
WERTUNG 7

BOWLING BONANZA 3D

Bowling als Videospiel? Das klingt nicht unbedingt nach viel Spaß und tatsächlich ist die echte Bahn die bessere Wahl.

Entgegen der Aussagen der Anleitung könnt ihr die Wurfstärke nicht beeinflussen.

Enjoy Gaming macht seinem Namen leider keine Ehre, da das Spiel in der entscheidenden Disziplin patzt: der Steuerung! Dabei bekommt der Bowlingfan auf dem Papier alles geboten, was er sich wünschen kann: Turnier- und Ligamodus sind ebenso mit an Bord wie die Möglichkeit, ein schnelles Spiel zu starten und flugs die Bowlingkugel zu schwingen. Hier liegt dann aber der Hund begraben. Das Spiel steuert sich einzig und allein über Touchgesten, mit denen ihr Winkel und Stärke eurer Würfe bestimmt. In der Theorie bestimmt die Geschwindigkeit eurer Wischgeste die Stärke des Wurfs. Zumindest steht das so in der Anleitung. Leider scheint das Spiel diese Option völlig zu verweigern und unterscheidet nicht zwischen euren Eingaben. Doch bestimmte Würfe muss man eigentlich mit gesteigerter Präzision ausführen. Da diese fehlt, beraubt sich das Spiel eines entscheidenden Elements und verflacht damit unnötig. Schade, denn spätestens seit dem Film *The Big Lebowski* ist Bowling mit einer gewissen Coolness versehen, die hier gänzlich fehlt.

Sebastian Zelada

Art: 3DS eShop
Genre: Sport
Entwickler: Enjoy Gaming
Termin: 24. Oktober 2013
Preis: 3,99 Euro
WERTUNG 4

Auf dem unteren Screen seht ihr die Position eurer Gegner. Harte Nüsse sind unter ihnen selten zu finden.

Um euer Boost-Meter aufzuladen, vollführt ihr Stunts, die jedoch oftmals unverschuldet fehlschlagen.

SNOW MOTO RACING 3D

Die Winterzeit steht an und was kann es da Schöneres geben, als auf einem Schneemobil über eisige Strecken zu preschen?

Obwohl es sich hier um einen Smartphone-Port handelt, macht das Spiel auf dem 3DS leider keine allzu gute Figur. Gegen fünf Gegner geht es über schneebedeckte Rundkurse, die leider extrem generisch wirken. Grobe Optik und eine, vor allem bei aktiviertem 3D, einbrechende Framerate machen ebenfalls nicht gerade Werbung für *Snow Moto Racing 3D*. Nichtsdestotrotz kann der Titel zumindest kurzfristig motivieren. Der Championship-Modus lockt mit Cups, die aus jeweils vier Rennen bestehen, und bietet eine angemessene Herausforderung, ohne jemals wirklich schwierig zu werden. Auf den Strecken finden sich Geldsäcke, Schatzkisten und Power-ups. Letztere füllen, genauso wie erfolgreich durchgeführte Stunts, euer Boost-Meter auf, das euch einen ordentlichen Geschwindigkeitsschub verleiht. Dank der schlampigen Kollisionsabfrage zerlegt es euch bei waghalsigen Manövern aber gerne mal unverschuldet, was natürlich für Frustmomente sorgt. Nur für Schneemobilfreaks!

Sebastian Zelada

Art: 3DS eShop
Genre: Rennspiel
Entwickler: Zordix AB
Termin: 24. Oktober 2013
Preis: 7,99 Euro
WERTUNG 5

GABRIELLE'S GHOSTLY GROOVE 3D

Kann man vom Niesen sterben? Und ob das geht!

Nachdem Gabrielle durch einen phänomenalen Nieser das Zeitliche gesegnet hat, findet sie sich in der Welt der Toten wieder, nur um sogleich nach einem Weg ins Leben zurück zu suchen. So fantastisch wie die Story des Spiels ist *Gabrielle's Ghostly Groove 3D* leider nicht. Dennoch weiß es stellenweise durchaus zu gefallen. Gespielt wird in Rhythmussequenzen, in denen das Mädchen den titelgebenden Geister-Groove erlernt, mit dem Menschen erschreckt werden können. Da die Schreie der Lebenden im Reich der Toten eine Art Währung darstellen, liegt es von da an in eurer Hand, Gabrielle mit genügend Geschick wieder zurück ins Leben zu grooven. Zwischen den Tanzsequenzen treiben nett gemachte Storysequenzen die Geschichte voran. Diese amüsieren zwar häufig mit nettem Humor, ziehen sich oft aber auch wie Kaugummi über Minuten und drängen das eigentliche Spiel fast in den Hintergrund.

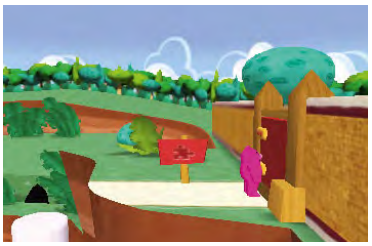
Sebastian Zelada

Art: 3DS eShop
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Funbox Media
Termin: 24. Oktober 2013
Preis: 13,99 Euro
WERTUNG 7

Die Toten tanzen zu groovy Beats und jagen den Lebenden damit einen ordentlichen Schrecken ein.

Die Dialoge sind oft humorig und amüsieren mit abgedrehten Charakteren. Leider sind sie oft zu ausladend geraten.

Kurz erinnert



GUMMY BEARS MAGICAL MEDALLION

Zugegeben: Schön bunt ist das Spiel ja, das muss man den Entwicklern zugutehalten. Dass der Rest des Spiels leider weniger Spaß macht, als ein in den Dreck gefallenes Gummibärchen zu verputzen, hat diverse Gründe. Angefangen beim grausigen 3D-Effekt, der zu Schwindelgefühlen führt, bis hin zu Freezes und Glitches ist hier alles vertreten, was Videospieler aggressiv machen oder körperliches Unwohlsein hervorrufen könnte. Die Framerate fällt stellenweise gefühlt unter ein Bild pro Sekunde, was angesichts der leb- und lieblosen Levels eine Kunst für sich ist. Wenn euer Gummibär dann jegliche Reaktion auf Eingaben eurerseits verweigert (was nicht selten vorkommt) und sich schlichtweg nicht mehr steuern lässt, ist der Punkt erreicht, an dem man das Spiel guten Gewissens abschalten kann. Sebastian Zelada

Art: 3DS eShop • **Genre:** Jump & Run • **Termin:** 24. Aug. 2013 • **Preis:** 3,99 Euro
WERTUNG 1

HOTEL TRANSYLVANIA

Das Spiel zum gleichnamigen Kinofilm. müssen wir an dieser Stelle wirklich weitermachen? Na schön. Also: Wie es sich mit Lizenzgames leider oft verhält, ist *Hotel Transylvania* leider eine komplette Enttäuschung. Angelehnt an das Gameplay der klassischen *Castlevania*-Spiele, reicht es zu keinem Zeitpunkt auch nur ansatzweise an die Brillanz des großen Vorbilds heran. Prinzipiell verfolgt ihr in jedem Level das gleiche Ziel. Begebt euch auf die eine Seite der Map, um eine Person zu finden, die etwas benötigt, latscht wieder zurück, um es zu besorgen, und macht euch schließlich wieder auf zu eurem Auftraggeber. Klingt uninspiriert, ist es auch und macht nicht wirklich Spaß. Dazu könnt ihr euch den Film, der übrigens einiges mehr taugt als das Spiel, zu diesem Preis fast zweimal kaufen. Das Urteil lautet: Großer Mist! Sebastian Zelada

Art: 3DS eShop • **Genre:** Geschicklichkeit • **Termin:** 31. Okt. 2013 • **Preis:** 19,99 Euro
WERTUNG 2

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community …
Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit der Redaktion über die Wertung von *Wii Party U* diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach dem nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch interessante Themen des letzten Monats vor. Diesmal mit unterschätzten Videospielen und den besten Wii-Titeln! **Uwe Hönig**

ABSOLUT UNTERSCHÄTZT

Diese Videospiele wurden zu Unrecht links liegen gelassen!

Im Laufe einer Konsolen-Generation erscheinen viele Spiele, die zwar international gute Wertungen abstauben, aber von den Zockern unverständlicherweise links liegen gelassen werden. Zum Beispiel *Fallout: New Vegas*. Zwar kann das Spiel nicht mit *Fallout 3* konkurrieren, allerdings bietet es spielerisch viel mehr als sein direkter Vorgänger. Im postapokalyptischen *New Vegas* warten etwa unterschiedliche Fraktionen, stärkere Gegner und die lebendige Wüstenstadt Las Vegas auf euch. Auch die beiden Spiele *Enslaved: Odyssey to the West* oder *Okami* wurden unserer Meinung nach unterschätzt. Besonders *Enslaved* glänzte durch coole Helden in einem tollen apokalyptischen Setting. Einige der Entwickler von *Enslaved: Odyssey to the West* wirkten übrigens auch am PS3-Hit *The Last of Us* mit. *Okami* begeisterte auf der Wii hingegen mit einem ebenso einzigartigen wie wunderschönen Grafikstil, der das Zelda-ähnliche Fantasy-Abenteuer wie ein lebendig gewordenes Gemälde wirken lässt. Aber auch die faszinierende, ans echte Japan angelehnte Spielwelt sowie die ulkigen Charaktere zählen zu *Okamis* Highlights. Im Special stellt euch Online-Redakteur Maik Koch noch einige weitere Games vor, die zu Unrecht von der Spielergemeinde verschmäht wurden.

MIRROR'S EDGE
Einen mutigen Weg gingen die *Battlefield*-Entwickler mit *Mirror's Edge*, das sich durch neue Ideen und gutes Design auszeichnete.

ALICE: MADNESS RETURNS
Spielerisch ist *Alice* vielleicht nicht mehr ganz zeitgemäß. Dafür begeistern die Macher des Spiels mit einem wunderbaren Design und völlig abgedrehten Charakteren.

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST
Trip und Monkey reisen durch eine apokalyptische Welt in ihre Heimat zurück. Ein wunderschönes Abenteuer mit zwei, nein, drei liebevoll gestalteten Helden.

FALLOUT: NEW VEGAS
Im Vergleich zu *Fallout 3* zog *New Vegas* immer den Kürzeren, obwohl der Ausflug ins postatomare Vegas spielerisch einiges zu bieten hat.

OKAMI
Trotz einer weltweiten Durchschnittswertung von 90 Prozent blieb der kommerzielle Erfolg aus. Vielleicht zu viel Text im Spiel? Das ist nämlich der einzige echte Kritikpunkt, den sich *Okami* gefallen lassen muss.

BEYOND GOOD & EVIL
Das Abenteuer bietet knifflige Rätsel, eine schöne Optik und viel Abwechslung. Wer's noch nicht hat: Ladet euch eins der HD-Remakes aus dem PSN oder von Xbox Live herunter.

NINTENDO Wii EINGESTELLT

Eine Auswahl der besten Games für die in Japan ausrangierte Nintendo-Konsole

Nintendo ist es mit der Wii gelungen, die Zielgruppe der Gelegenheitsspieler zu bedienen. Neben *New Super Mario Bros. Wii* wurde auch *Wii Sports* zum absoluten Verkaufs-Hit. Während das Spiel in Europa und Nordamerika der Konsole beiliegt, ist *Wii Sports* in Japan als Verkaufsversion erschienen und überholte *Super Mario Bros.* (NES) als meistverkauftes Videospiel aller Zeiten. Ursprünglich war *Wii Sports* als interne Tech-Demo für Wii-Entwickler geplant. Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto erkannte den Spielspaß hinter der Tech-Demo und sorgte für die Veröffentlichung. Mit *Super Mario Galaxy* und *Super Mario Galaxy 2* sind außerdem zwei herausragende Jump & Runs in cooler 3D-Optik für die Wii erschienen. Mit *Monster Hunter Tri* und *Xenoblade Chronicles* haben auch aber Drittsteller für hervorragende Ergänzungen des Wii-Portfolios gesorgt. Anlässlich Nintendos Meldung, die Wii-Produktion für den japanischen Markt einzustellen, hat Online-Redakteur Maik Koch noch mal einige der besten Games für die Wii Revue passieren lassen und ein entsprechendes Special für euch zusammengestellt.

MARIO KART Wii
Mit gelungenem Online-Modus bietet *Mario Kart Wii* das gewohnt coole Gokart-Feeling und genialen Multiplayer-Spaß.

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
Das zweite *Zelda*-Abenteuer für Wii bietet ein paar kleinere neue Spielelemente und einfach überwältigende Charaktere.

SUPER MARIO GALAXY 1 & 2
Beide Titel gehören zu den umfangreichsten und spielerisch edelsten Wii-Games, die man für Geld kaufen kann.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
Die Neuauflage der SNES-Hitserie stammt vom *Metroid Prime*-Entwickler Retro Studios und stellt ein herausragendes Wii-Abenteuer dar.

METROID PRIME 3: CORRUPTION
Optisch eines der schönsten Wii-Spiele aller Zeiten. Der dritte Teil ist auch im Rahmen der *Metroid Prime Trilogy* veröffentlicht worden.

XENOBLADE CHRONICLES
Ein komplexes Rollenspiel mit epischer Story, bei dem auch echte Core-Gamer voll auf ihre Kosten kommen.

MONSTER HUNTER TRI
Besonders in Japan gehört die *Monster Hunter*-Serie zu einer der erfolgreichsten Videospielserien der letzten Jahre und bietet einen gelungen Online-Modus für gemeinschaftliche Jagdsessions, bei dem ihr zu viert gegen riesige urzeitliche Geschöpfe kämpft.

Zwei der drei Titel sind aufgebaut wie *Zelda II: The Adventure of Link*, also vermehrt als Sidescroller. *Zelda's Adventure* hingegen hat eine Vogelperspektive.

Der Endkampf gegen Ganon ist ein Witz: Einfach einen bestimmten Gegenstand auf ihn werfen, schon habt ihr das Duell für euch entschieden.

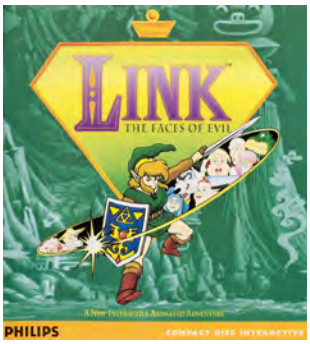
ZELDA AUF CD-i

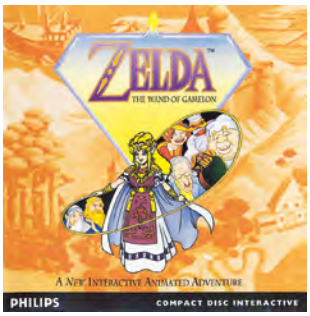
PIXEL PANNE

Niemand hütet seine wertvollen Schätzchen so sorgfältig wie Nintendo. Allerdings waren gleich zwei Fehlentscheidungen nötig, um diese Lehre ziehen zu können.

Dass Sony und Nintendo nicht immer auf Kriegsfuß standen, ist hinreichend bekannt, da beide Unternehmen Anfang der 90er in Verhandlungen für eine gemeinsame Konsole standen. Der Deal platzte allerdings und Nintendo wandte sich mit einer ähnlichen Idee Philips zu, welche die Erlaubnis bekamen, für ihr neues System namens CD-i Spiele mit *Zelda*- und *Mario*-Thematik zu entwickeln. Auf den ersten Blick ein lukratives Geschäft, im Nachhinein hätte es jedoch fast beide Franchises vernichtet. Dabei lag den *Zelda*-Titeln (*The Faces of Evil, The Wand of Gamelon* und *Zelda's Adventure*) eigentlich eine gute Idee zugrunde, denn in zwei von den drei Spielen steuert ihr ausnahmsweise mal die Prinzessin selbst und müsst Hyrule vor den Klauen Ganons beschützen. Beim netten Einfall blieb es allerdings, der Rest dieser berüchtigten Trilogie ist äußerst dilettantisch ausgefallen. Schon das total verkorkste, optische Design ist eine regelrechte Frechheit. Die Zwischensequenzen der Dialoge sehen aus, als hätte man sie im Paint-Programm von Windows erstellt und anschließend von drittklassigen Sprechern vertonen lassen. Viele Dialogzeilen wie „Mah Boi" oder „You must DIE!" gelangten Jahre später auf Youtube zu zweifelhaften Ruhm. Nicht dass das Gameplay irgendwie besser wäre: Grauenhaft ungenauen Trefferzonen, dummer Menüführung und langweiligen Figuren ist es zu verdanken, dass Nintendo seitdem nie wieder so leichtfertig seine Marken herausgegeben hat.

Marco Cabibbo





Die Cover sehen eigentlich gar nicht so übel aus. Erst beim zweiten Hinsehen erkennt man die hässlichen NPCs.

Kein schlechter Scherz, sondern bittere Realität: Prinzessin Zelda und Link im Intro zu *Zelda: The Faces of Evil*. Uff ...

TOPS & FLOPS

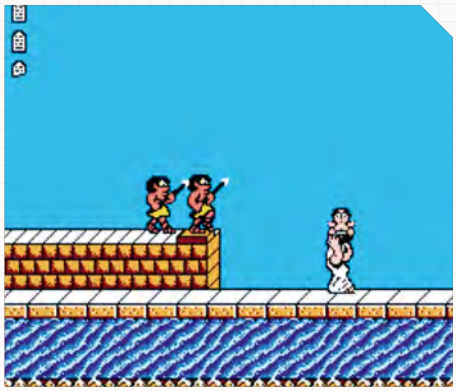
Hach ja, die Weihnachtszeit steht vor der Tür. Doch gibt es dazu auch passende, religiöse Retro-Games? Hier eine kleine Auswahl.

SPIRITUAL WARFARE

Was nach einem Strategiespiel mit Kreuzzug-Thematik klingt, ist letzten Endes nicht viel mehr als ein *Zelda*-Klon. So gut wie alles, was in Links erstem Abenteuer die Reihe geprägt hat, wurde vom amerikanischen Entwickler Wisdom Tree, der mehrere religiös angehauchte Videospiele produziert hat, ungefragt übernommen. Die Dreistigkeit ist kaum zu übersehen: Schon das erste Gebäude, das ihr betreten könnt, erinnert an den alten Mann, der euch zu Beginn von *The Legend of Zelda* das Schwert überreicht. Natürlich ist klar, dass Nintendo etwas dagegen hatte, weshalb das Modul auch kein lizenziertes Gütesiegel trägt.

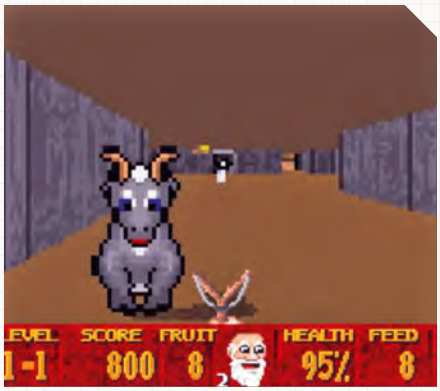
BIBLE BUFFET

Was kommt euch beim Gedanken rund um die Heilige Schrift als Erstes in den Sinn? Jesus? Moses? Weißbrote mit Gesichtern? Das Letztere ist beim Spiel *Bible Buffet* der Fall, welches ebenfalls unter der Federführung von Wisdom Tree entstand. Bis zu vier Spieler bewegen auf einem Spielfeld nacheinander ihre Figur Richtung Ziel und machen nach jedem Zug Rast in einem an *Bomberman* erinnernden Level, wo ihr sicher den Ausgang erreichen müsst. Vorbei geht es an Gegnern wie Eiswürfeln, Pizzastücken und Brokkoli. Verschiebt dabei bloß keinen Block vor den Ausgang, sonst müsst ihr euch besiegen lassen oder gar die Konsole resetten.



BIBLE ADVENTURES

Geil, drei Spiele in einem! Was kann da noch schief gehen? Alles. Vor allem dann, wenn die drei Titel keine wirklichen Unterschiede zueinander aufweisen. Ob nun Tiere schleppen in *Noah's Ark* oder Moses als Säugling in *Baby Moses* sicher ins Ziel tragen, steuern lassen sich alle Jump & Runs gleich schlecht. Verbrochen hat diese Untat, ihr habt es bestimmt schon erraten, wieder mal Wisdom Tree. Die versuchten mit *The King of King's* das gleiche Dreier-Experiment nochmal. Als Vorlage dient hier vor allem *Super Mario Bros. 2*, doch unnötig zu erwähnen, dass keines der drei Spiele auch nur ansatzweise die Qualität von Mario und Co. erreicht hat.

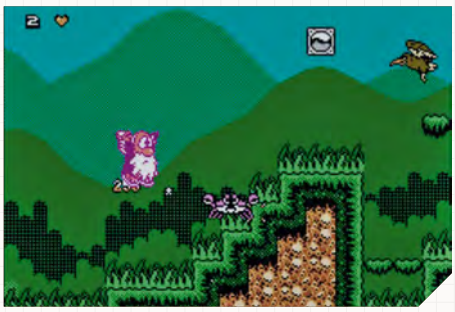


SUPER NOAH'S ARK 3D

Jump & Runs und Adventures können mit Bibel-Thematik ja noch irgendwie funktionieren, aber Ego-Shooter? Sogar davor schreckte Wisdom Tree nicht zurück, holte sich Levels und Technik aus einem hierzulande indizierten Shooter und verfrachtete alles innerhalb von Noahs Arche, in der ihr mit einer Schleuder Jagd auf durchgeknallte Ziegen machen müsst. Damit werden nicht nur Ziegen, sondern auch der sprichwörtliche Vogel abgeschossen. Wenn man den Gerüchten Glauben schenkt, hat id Software Wisdom Tree den Quellcode zum Spiel gegeben, weil Nintendo den Gewaltgrad in deren eigenem Spiel stark heruntergeschraubt hat und id dies nicht gepasst hat.

NOAH'S ARK

Zwar trägt *Noah's Ark* den gleichen Namen wie eines der Spiele von *Bible Adventures*, hat aber sonst keine Verbindungen damit. Viel interessanter ist ohnehin, dass es bei Konami entwickelt und offiziell von Nintendo zugelassen wurde. An die hauseigene Königsklasse mit *Probotector* und *Castlevania* kommt Noah zwar nicht heran, doch immerhin erreicht er hier gehobenes Mittelmaß. Ganz ernst genommen wird die Vorlage sowieso nicht, da Noah auch mal mit Flügeln durch die Luft gleiten kann oder sich in einen Fisch verwandelt. Erschienen ist dieses Spiel übrigens ausschließlich in Europa.



„You know what they say: All toasters toast toast!". Vielen Dank Mario!

Hotel Mario

Geschicklichkeit **Da hilft auch kein Klempner mehr.**

Wo es Link auf dem CD-i gleich dreimal an den Kragen ging, kam Mario mit nur einem lizenzierten Titel noch vergleichsweise glimpflich davon. Wirklich gut ist *Hotel Mario*, so der Name des programmierten Verbrechens, allerdings auch nicht. Die Videosequenzen sind zwar weitaus weniger peinlich geraten als noch in den *Zelda*-Titeln, mit Ruhm bekleckern sieht jedoch ganz anders aus. Das Ziel des simpel geratenen Geschicklichkeits-Plattformers ist es, alle Türen auf allen Etagen zu öffnen, bevor Gumbas und Wiggler sie wieder schließen können.

Marco Cabibbo

MARCO MEINT: „Bislang kam ich erst einmal in den zweifelhaften Genuss, die CD-i-Titel selbst ausprobieren zu können. *Zelda* war hier ein Totalausfall, ohne Frage. *Hotel Mario* hingegen könnte man, klaren Schwächen wie den dummen Zwischenvideos und dem zu simplen Spielprinzip zum Trotz, noch als passablen Titel durchgehen lassen. Das Problem: Das Spiel erschien Jahre nach *Super Mario World*, bis dato eins der besten Jump & Runs aller Zeiten. Und knapp ein Jahr später rollte schon *Yoshi's Island* heran. Dass *Hotel Mario* dagegen nicht anstinken konnte und wie ein kleines Salatblatt in einem Sandwich zerquetscht wurde, war schon vorher klar zu erkennen."

Mit den Aufzügen wechselt ihr die Etagen, um alle Türen zu schließen.

NINTENDO VOR DEN SPIELEN

TEIL 3

Ihr denkt, Nintendos Karriere als Videospielhersteller startete mit Donkey Kong, dem NES oder der Game&Watch-Serie? Von wegen! Sie begann … mit einer Bierflasche.

Eine von Nintendos Arcade-Othello-Maschinen aus dem Jahr 1978. Man konnte wahlweise gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler antreten.

Und hier haben wir sie, die erste echte Heimkonsole aus dem Hause Nintendo: das Color TV Game 6 von 1977, quasi eine *Pong*-Spielesammlung. Das darunter abgebildete Color TV Racing Game erschien 1980.

In der letzten Ausgabe der N-ZONE durften wir euch mit dem Love Tester und dem Zuckerwatte-Zubereiter bereits einige der Spielzeuge vorstellen, über die Nintendo letztendlich bei den Videogames ankommen sollte: elektrisch betriebene und sogar vollelektronische Unterhaltungsmaschinen! Zum großen Finale unseres Dreiteilers rund um Nintendos Firmengeschichte vor dem NES möchten wir euch daher einige der witzigsten und wichtigsten Stationen bis zur japanischen Erstverkaufstags-Premiere des legendären Family Computers im Jahr 1983 präsentieren. Und zwar mit Spielzeugen, die fast allesamt nach einer Steckdose oder einem Rudel Batterien verlangen!

Es ist Entensaison!

Wir schreiben das Jahr 1970: Nintendo freute sich über die gut gehende Ultra Machine und investierte mehr Zeit und Arbeit in die Entwicklung weiterer N&B-Blocks-Pakete. Die Bauklötzchen fanden ebenfalls guten Absatz – doch vor allem im Spielzeugsektor mit elektronischen Komponenten liefen die Geschäfte prima. Nintendo wollte sich also auf diesen Sektor konzentrieren und ersann die ersten Ableger dessen, was am 18. Februar 1984 mit dem NES-Zapper seine Vollendung finden sollte: Lightgun-Shooter! Am besten stellt man sich diese Spielzeuge als eine Abwandlung von Jahrmarkt-Schießbuden vor: Der Schütze richtet eine Spielzeugwaffe auf ein Ziel und drückt den Abzug – statt wie in besagter Schießbude mit einem Luftgewehr auf echte Objekte zu feuern, nimmt ein Lightgun-Shooter jedoch virtuelle Gegenstände auf einem Bildschirm ins Visier. Sobald der Schütze abdrückt, gibt der TV einen Kontrast-Blitz aus – das Display wird für den Bruchteil einer Sekunde komplett schwarz und ortet dadurch den Ziel-Lichtstrahl der Lightgun. Liegt dieser nun auf einem vorgegebenen Bildschirmareal, gilt das als getroffen – so funktionierte zum Beispiel das NES-Spiel *Duck Hunt*, das einige von euch vielleicht noch selbst gezockt haben.

Den Erfolg im Visier

Das System ist technisch ausgesprochen simpel konstruiert, funktioniert nur mit Röhrenfernsehern und ist sehr leicht auszutricksen, erfreute sich während der 70er-Jahre in Japan aber derart großer Beliebtheit, dass Nintendo extra Bowlinghallen anmietete, um dort die eigenen Lightgun-Shooter-Anlagen aufzustellen. Doch natürlich wollte der Spielzeugriese abermals dort landen, wo Nintendo seine größten Erfolge verzeichnen durfte: in den Wohnzimmern seiner Kunden. Das Ergebnis war eine Spielzeugserie namens Kousenjuu SP! Dabei handelte es sich um verschiedene Lightgun-Sets,

DANK JE WEL, ERIK!

Habt ihr euer Smartphone zur Hand? Dann startet schon mal euren QR-Scanner, zum Beispiel Google Goggles! Kein Smartphone? Macht auch nix!

An dieser Stelle ein riesiges Dankeschön an Erik V. aus den Niederlanden, ohne Zweifel einer der größten Experten rund um Nintendos Geschichte und stolzer Besitzer eines Privatmuseums. Besucht unbedingt seinen grandiosen Blog (www.beforemario.com) oder seine Facebook-Seite unter facebook.com/beforemario – gerne auch durch Einscannen des QR-Codes nebenan. Alle Bilder © Erik V. & beforemario.com.

Genial: Gunpei Yokois Licht-Telefon wandelte Töne in Leuchtsignale um. Diese wurden von einer anderen Licht-Kamera aufgefangen und wieder als Töne ausgegeben.

Das wichtigste Verkaufsargument der Colecovision-Konsole aus dem Jahr 1982: *Donkey Kong* als Spiel für zu Hause. Der letzte Level fehlte allerdings – Sauerei!

bestehend aus Plastik-Revolvern, -Pistolen und -Gewehren sowie den verschiedensten Zielen. Eines der allerersten Sets hörte auf den Namen Jumping Bottle und beinhaltete für den umgerechneten Verkaufspreis von damals knapp 25 Euro eine Lightgun, eine Packung Batterien und eine Plastikflasche, deren zwei Einzelteile im Betrieb von einem Elektromagneten zusammengehalten wurden. Zielte man nun mit dem Revolver auf den kleinen Lichtsensor auf der Vorderseite der Flasche und landete einen Treffer, schaltete sich der Elektromagnet ab und eine Sprungfeder im Inneren der Buddel zerlegte ihre beiden Komponenten in zwei Einzelteile. Ganz ehrlich – das Ding macht selbst heute noch eine Menge Spaß! So sah man das wohl anno dazumal auch in Fernost: Im Laufe der Monate wanderten Hundertausende der Kousenjuu-SP-Sets über die japanischen Ladentische.

Mit Pong fängt alles an

Und damit erreichen wir das Jahr 1977 – die vielleicht wichtigsten zwölf Monate in Nintendos früher Videospielgeschichte! Nicht nur stellte der damalige Firmenpräsident Hiroshi Yamauchi höchstpersönlich einen jungen, aufstrebenden Designer namens Shigeru Miyamoto ein, es war außerdem das Jahr, in dem Nintendo mit den Systemen Color TV Game 6 und Color TV Game 15 seine ersten beiden Heim-Spielkonsolen auf den japanischen Markt brachte. Basierend auf einer Magnavox-Lizenz und in Kooperation mit dem Elektroriesen Mitsubishi entwickelt, boten diese beiden wuchtigen Plastik-Kästen mehrere *Pong*-Versionen für den Gebrauch am eigenen Wohnzimmer-Bildschirm. Leicht angelehnt an Sportarten wie Hockey, Tennis oder Volleyball, verstanden die zwei Kunststoff-Giganten sich auf sechs beziehungsweise fünfzehn verschiedene Spielmodi – was auch ihre Namen erklärt. Dabei war das Color TV Game 6 mit seinen im Gehäuse integrierten Controllern und der kleineren Spielmodi-Auswahl das Einsteigermodell – damaliger Kostenpunkt: knapp 75 Euro. Die Luxusfassung Color TV Game 15 schlug dagegen mit etwa 125 Euro zu Buche, bot aber auch die besagten 15 Spielmodi, ein schickeres Chassis und wesentlich komfortable Dreh-Joysticks. Mit dem Color TV Game Racing 112 und Block Kuzushi gesellten sich später noch ein simples Rennspiel und ein *Breakout*-Klon zu Nintendos antiken Spielkonsolen.

It's-A-Me!

Und damit war Nintendo sowohl im Jahr 1980 als auch endgültig in seiner Rolle als Videospiel-Hersteller angekommen. Innerhalb der nächsten drei Jahre sollten Gunpei Yokoi, Shigeru Miyamoto und Hiroshi Yamauchi gemeinsam die Game&Watch-Serie entwickeln und in die USA expandieren. Dort würden sie mit *Donkey Kong* den wohl wichtigsten Titel und Spielcharakter ihrer Firmengeschichte etablieren (Mario, nicht den Affen!), bevor Nintendo 1983 mit der Veröffentlichung des NES schließlich zu der Firma wurde, die wir heute kennen. Wenn euch also das nächste Mal Mario mit einem „Mamma Mia" begrüßt, ladet ihn doch mal auf eine Runde Poker um ein paar Münzen ein – denn ohne Japans einstige Ablehnung westlicher Kartenspiele hätte es unseren freundlichen Klempner wohl nie gegeben.

Benjamin Kegel

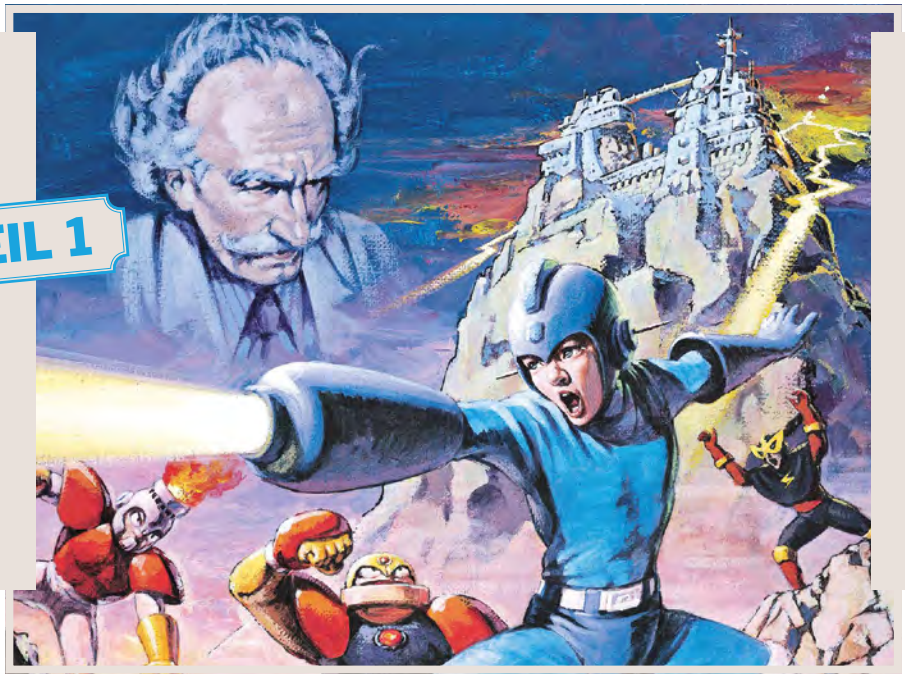
Eines der letzten Spielzeuge aus Yokois Ultra-Serie: ein Periskop namens Ultra Scope aus dem Jahr 1971.

Heute kaum vorstellbar, in den 70er-Jahren aber eines von Nintendos Zugpferden: Lightgun-Shooter! Neben klassischen Zielen wie Flaschen gab es auch Pokerspiele, die mit der Pistole gesteuert wurden.

MEGA MAN

TEIL 1

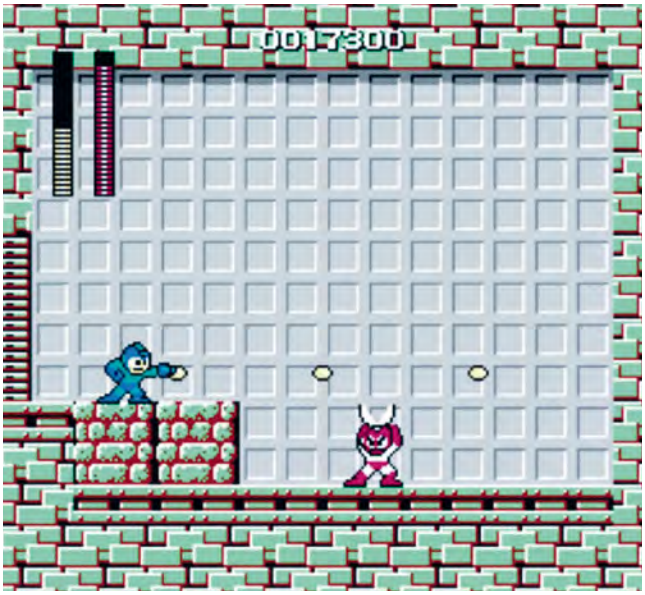
Kleiner Roboter, großes Portfolio, gigantischer Bekanntheitsgrad: Wir widmen dem berühmtesten Pixel-Androiden aller Zeiten ein zweiteiliges Special!



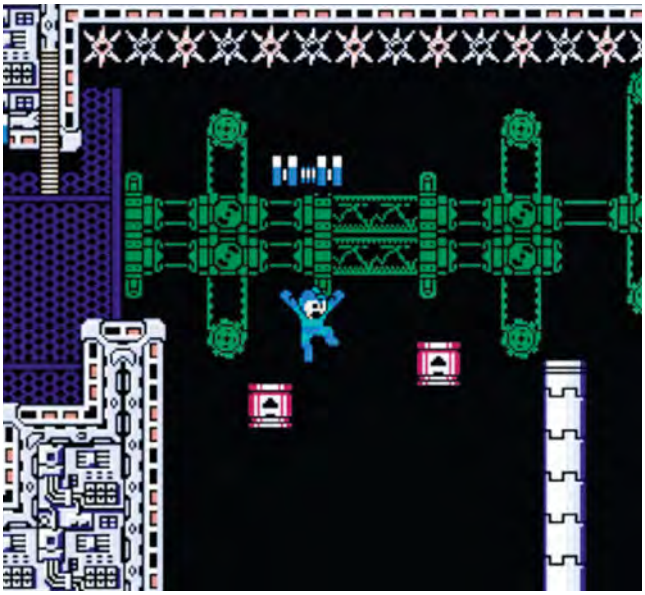
Als Videospiele in den 70er- und 80er-Jahren ihren Einzug in Spielhallen und Wohnzimmer fanden, ging es bei fast allen verfügbaren Titeln vor allem um den schnellen Zock. Fix in das Game reinkommen, einen möglichst hohen Highscore erzielen, dann Game Over und direkt alles noch mal von vorn. Dies änderte sich nach dem Branchen-Crash von 1983, als Nintendo mit seiner NES-Konsole ein Gerät herausbrachte, das Videospiele auf die nächste Stufe hievte. Plötzlich konnten Entwickler ganze Levels gestalten und eine Story darin aufbauen, ohne auf den schnellen Einstieg ins Spielprinzip verzichten zu müssen. Ein echtes Musterbeispiel für diesen Coup lieferte Capcom 1987 mit *Mega Man* ab, aus dem schnell eine der größten Serien des japanischen Herstellers werden sollte. Selbst Jahrzehnte später ist der blaue Roboter beliebt wie eh und je. Der enorme Fan-Zuspruch des Kickstarter-Projekts *Mighty No. 9*, unter der Feder vom Serienschöpfer selbst, ist Beweis genug dafür. Höchste Zeit, *Mega Man* in der Werkstatt unter die Lupe zu nehmen. Vorhang auf für den ersten Teil unseres kleinen Retro-Specials!

Springen und schießen

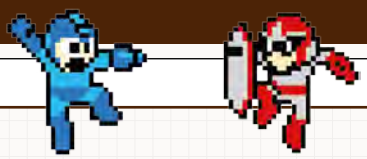
Im Grunde aufgebaut wie ein typisches Spiel aus dem Jump&Run-Genre, das nur wenige Jahre zuvor durch *Super Mario Bros.* wichtige Impulse bekam, bereichert *Mega Man* dieses Gerüst um einige sehr gute Facetten. So verfügt der Hauptcharakter Mega Man, der im japanischen Original Rock Man heißt, über eine Armkanone, die durch das Besiegen von Endbossen erweitert werden kann. Jeder dieser Gegner weist eine spezielle Schwäche auf, weshalb es sinnvoll ist, die Levels in einer geeigneten Reihenfolge zu bestreiten. Dank des großen Erfolgs veröffentlichte Capcom, so wie es Activision oder EA heute mit *Call of Duty* und *FIFA* machen, jährlich neue Episoden, ausgeschmückt mit vielen Detailverbesserungen. Dank Roboterhund Rush ging es gefahrlos ins Wasser, in die Luft oder Richtung Plattformen, die durch normale Sprünge zuvor unerreichbar waren. Eine Rutsch-Funktion verbesserte das Moveset von Mega Man selbst. Trotzdem stagnierte die Serie ab dem vierten Teil immer mehr, weshalb Capcom sich gezwungen sah, der Serie



Kinderkrankheiten aus dem ersten Teil: Das Leveldesign war teils etwas unfair und Mega Man rutschte nach einem Sprung noch ein paar Millimeter weiter.



Die beiden Fortsetzungen festigten den Ruf der Reihe als anspruchsvolle Action-Plattformer und sind bis heute zahlreichen Fans in bester Erinnerung geblieben.



DIE WEITE WELT DES MEGA MAN

Aus dem einstmals kleinen Plattformer ist über die Jahre eine weltweit bekannte und beachtete Serie geworden, die unzählige andere Medien seitdem beeinflusst hat. Hier eine kleine Aufzählung von kuriosen, coolen und eher nicht so coolen Werken, in denen der blaue Maschinenmann mit dabei war.

MEGA MAN UNLIMITED

Ambitioniertes Fan-Projekt Nr. 1: Ganz im Sinne der NES-Teile steht *Mega Man Unlimited*, eine von User MegaPhilX programmierte, beinharte Hommage an die Anfänge der Serie. Auf www.megaphilx.com dürfen mutige Spieler das Game kostenlos herunterladen und sich davon überzeugen, wie viel Kreativität in dem unglaublich schweren Spiel steckt. Die Stage von Rainbow Man wird euch auf die Palme bringen, verlasst euch drauf.

MEGA MAN 8-BIT DEATHMATCH

Ambitioniertes Fan-Projekt Nr. 2: Dass *Mega Man* auch als Shooter funktionieren kann, beweist *Mega Man 8-Bit Deathmatch*. Angelehnt an die Ursprünge der Ego-Shooter wie *Doom*, liefert ihr euch hier kurzweilige und schnelle Duelle mit Bots oder anderen Zockern. Extrawaffen wie Gemini Laser oder Thunder Beam liegen frei zugänglich im Level rum, daheim bei Dr. Light könnt ihr euer mechanisches Aussehen anpassen. Fix bei www.cutstuff.net vorbeigesurft und das empfehlenswerte Shooter-Spektakel runtergeladen!

ANIME/CARTOON

Selbstverständlich konnte *Mega Man* nicht nur gespielt, sondern auch geguckt werden. Den älteren Lesern unter euch könnte die Cartoon-Serie (unten) von *Mega Man* vielleicht noch in Erinnerung geblieben sein. Vom echt cool gemachten Intro mal abgesehen, war die Serie aber ziemlich hanebüchen und hatte so manch kuriose Episode („Der Fluch der Löwenmenschen" etwa). Auch bei der noch älteren Serie *Captain N: The Game Master* war der blaue, oder in diesem Fall grüne, Roboter mit dabei. In Japan zeigte sich *Mega Man* in diversen Anime-Serien (oben) von einer weitaus besseren und originalgetreueren Seite.

ARTBOOKS IN HÜLLE UND FÜLLE

Was zum Schmökern wird euch mit den vielen Artbooks geboten, die im Verlauf der Zeit erschienen sind. Nach all den Jahren kommen ja auch eine ganze Menge Konzeptzeichnungen, Artworks und Verpackungscover zusammen. Capcom gönnt seinem Roboter, der nun seit über 25 Jahren im Dienst ist, ein 430 Seiten starkes Buch mit Unmengen an farbigen Illustrationen, rund 100 Seiten davon zeigen noch nie veröffentlichtes Material. Das englischsprachige Werk ist auch in Deutschland erhältlich.

MEGA MAN BALLT DIE FÄUSTE

Springen und Rumballern erweist sich nicht nur gegen Roboterlegionen als sehr wirksam. Diese Kombination weiß auch in Beat 'em Ups zu überzeugen, wie Mega Man schon mehrfach in diversen Versus-Prüglern wie *Marvel vs. Capcom 2*, *Tatsunoko vs. Capcom* oder *Namco X Capcom* unter Beweis gestellt hat. Sein jüngster Kampf ist vielen noch wegen seiner merkwürdigen Erscheinung im Kopf geblieben: Bei *Street Fighter X Tekken* kam Capcom auf die lustige/absurde Idee, das Design des völlig verkorksten US-Covers von *Mega Man 1* zu verwenden, auf dem er wie ein korpulenter Kostümträger mittleren Alters wirkt.

MEGA MAN ZUM ANHÖREN

Jetzt mal was Kompliziertes: *Omoide wa Okkusenman!* (wörtlich übersetzt mit *„110 Millionen Erinnerungen!"*) ist ein Song, der vom japanischen User Aoi Kiba geschrieben wurde und auf der Hintergrundmusik von Dr. Wily's Base aus *Mega Man 2* basiert. Schon kurz nach dem Upload auf den Videoplattformen Nico Nico Douga und Youtube wurde der Song schnell bekannt und später sogar von der Musikgruppe JAM Project groß aufgelegt. Der Song thematisiert das Schwelgen in Erinnerungen aus der Kindheit, wozu für viele auch *Mega Man* gehört. Ein ähnliches Lied gibt es auch mit *Airman ga Taosenai*.

auf dem SNES, das Anfang der 90er auf den Markt kam, neue Impulse zu geben. Ein Unterfangen, welches mit der *Mega Man X*-Reihe mehr als erfolgreich initiiert wurde. Viel verändert hatte Capcom im Grunde nicht. Bereits etablierte Mechaniken wurden nur mit neuen Ideen verfeinert, wie ihr vielleicht im Test zu *Mega Man X* in der letzten Ausgabe schon gelesen habt. Wände konnten ohne Leitern oder sonstige Hilfsmittel erklommen werden, Hauptfigur X selbst ließ sich durch Upgrades immer weiter aufmotzen und schon bestandene Welten lockten mit neuen Bereichen zu einem zweiten Durchgang. Inhaltlich wurde sogar ein echter Schlussstrich gezogen: Bekannte Figuren aus der NES-Reihe wie Dr. Wily, Roll und Mega Man selbst kamen nicht mehr vor, sondern waren nur noch ein Überbleibsel aus dem vorigen Jahrhundert. Abgelöst wurden sie durch neue Figuren wie Zero oder dem abtrünnigen Reploiden Sigma, der fortan in vielen Fortsetzungen sein Unwesen trieb. Trotz durchaus hoher Qualität schwand die Popularität der *X*-Reihe gegen Ende der 90er immer mehr, besonders im Westen. Zudem machte Mega Man da schon in anderen Serien von sich reden, die wir euch im nächsten Heft genauer vorstellen möchten.

Marco Cabibbo

Die *X*-Reihe setzte dort an, wo *Mega Man* auf dem NES begann, und erweiterte es durch jede Menge sinnvoller Features. Lest hierzu den Test in der letzte Ausgabe.

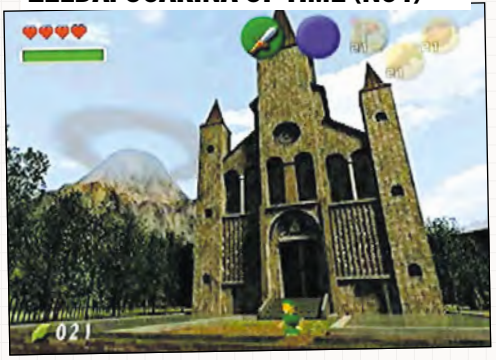
Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder zurück ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 12/1998

ZELDA: OCARINA OF TIME (N64)



MARIO PARTY (N64)

WIPEOUT 64 (N64)

15 Jahre ist es her, dass sich die Redaktion eines der wohl besten Nintendo-Games aller Zeiten auf stolzen 7 Seiten im Test vorknöpfen durfte: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* für das N64! Nach zahlreichen Verschiebungen des Spiels war es auch höchste Zeit, da die Fangemeinde so langsam die Geduld verlor. Doch am Ende wurde alles gut: *Ocarina of Time* sahnte im Test überragende 97 Prozent ab und die Spieler waren nach der langen Wartezeit wieder mit Nintendo versöhnt. Zudem hat die Redaktion einige weitere Spiele im Test unter die Lupe genommen, etwa *WipeOut 64* (88 Prozent), *V-Rally* (87 Prozent) und einige Sportspiele, die aber allesamt neben dem *Zelda*-Meisterwerk verblassen. Doch immerhin: Von acht getesteten Spielen, erhielten ganze sieben Games die begehrte Auszeichnung als N-ZONE-Hit! Wie gewohnt war der Vorschauteil der vorweihnachtlichen Ausgabe sehr übersichtlich und bot nur ein wirklich erwähnenswertes Highlight, das den Grundstein für eine auch heute noch sehr erfolgreiche Nintendo-Reihe legen sollte: Das erste *Mario Party*, in dem die verschiedensten Nintendo-Charaktere erstmals in einem Spiel gemeinsam auftraten.

AUSGABE 12/2003

Was für eine Ausgabe: Über 30 Tests hatte die 10 Jahre alte N-ZONE zu bieten, darunter das absolute Highlight *Mario Kart: Double Dash!!* für den guten alten Gamecube. Im Mehrspielermodus konnte die wilde Mario-Raserei bärenstarke 94 Prozent absahnen, im Einzelspielermodus reichte es immerhin für beachtliche 89 Prozent. Während es an dieser Wertung und an den 91 Prozent des von Sega entwickelten *F-Zero GX* für den Nintendo-Würfel keinerlei Zweifel gab, war sich die Redaktion bei *True Crime: Streets of L.A.* für den Gamecube nicht so ganz einig: Mit 86 Prozent schnitt der *GTA*-Klon sehr versöhnlich ab, auch wenn Rockstars *GTA*-Titel in einer anderen Liga spielten. Weitere Top-Wertungen erhielten vor 10 Jahren Ubisofts Cel-Shading-Shooter *XIII* (88 Prozent) und *Star Wars: Rogue Squadron III Rebel Strike* (91 Prozent). Auf dem Game Boy Advance konnte *Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4* die 90-Prozent-Hürde nehmen, Rares *Banjo & Kazooie: Grunty's Rache* musste sich mit 82 Prozent zufrieden geben. Und noch eine Notiz am Rande: In den Tipps zu *F-Zero GX* leistete sich Kollege Eder einen gewaltigen Schnitzer, indem er den Blitzstart schlichtweg falsch erklärte. Peinlich – und das ist es ihm heute nach 10 Jahren auch noch!

AUSGABE 12/2008

Wer guckt denn da durch das in das Cover eingestanzte Loch? Ein gewisser Professor Layton, den damals wohl noch kaum ein Nintendo-Fan auf der Rechnung hatte! Doch leider hatte das Loch in der Titelseite auch eine Kehrseite, die viele unsere langjährigen Leser wohl auch noch in weniger guter Erinnerung haben: Die meisten Hefte werden wohl genau an dieser Stelle zerissen sein –genauso wie unser Archivexemplar der N-ZONE 12/08.

Erinnert sich eigentlich noch wer an die Spectrobes? Vor 5 Jahren plante Disney, den Pokémon mit dieser neuen Spielereihe Konkurrenz zu machen, doch war mit der Idee bereits nach dem zweiten Teil Schluss und die Marke geriet schnell wieder in Vergessenheit. So erging es dem Großteil der in dieser Ausagbe getesteten Spiele – wirkliche Highlights für die Wii oder den DS waren damals sehr rar gesät. Dafür enthüllte Nintendo den DSi als Nachfolger des megaerfolgreichen DS, der neben einem schicken Design auch eine Kamera zu bieten hatte. Unterm Strich bleibt eine durchschnittliche N-ZONE-Ausgabe, die vor allem durch den interessanten Retro-Teil sowie Nintendos Hard- und Software-Ankündigungen glänzen konnte. Und an dieser Stelle noch ein dickes Sorry an alle Leser, die sich über ein zerrissenes Cover in Ihrer N-ZONE-Sammlung ärgern!

Euer Spieleberater für Wii U und 3DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn ihr nicht weiterkommt …

THE LEGEND OF ZELDA:
THE WIND WAKER HD

Wii U Wir erklären, wo ihr die fünf gut versteckten Swingle-Statuen findet.

Swingle erscheint bereits, sobald ihr nur eine der Statuen gefunden habt.

Wer alle Figuren besitzen möchte, kommt an der Suche nach Swingle nicht vorbei.

Seid ihr verzweifelt auf der Suche nach der letzten Statue im ersten Raum der Minintendo-Galerie? Dabei handelt es sich um den Tingle-Klon Swingle. Damit er auf Tingles Insel erscheint, müsst ihr in den fünf Dungeons des Spiels eine Bombe an einer bestimmten Stelle ablegen und auf diese Weise fünf Swingle-Statuen erlangen. Die fünf Kleinode erscheinen daraufhin auf Tingles Heimat-Insel. Wir erklären, wo ihr explosiv tätig werden müsst!

Drako-Sanktuarium	Nach dem Gang mit den hängenden Eisen-Plattformen und den Feuer-Fledermäusen kommt ihr in einen Raum mit einem Ankerpunkt für den Greifhaken. Legt in der Nische gegenüber der Tür eine Bombe ab.
Verbotener Hain	Nehmt von dem Raum aus, wo ihr das große Seerosenblatt mit dem Bumerang ins Wasser fallen lasst, die erste Tür rechts. Legt auf der kleinen Plattform direkt rechts vom Eingang eine Bombe ab.
Turm der Götter	Im runden Raum mit der Laser-Statue und den Ratten klettert ihr nach oben und legt auf der frei schwebenden Plattform eine weitere Bombe ab.
Terra-Tempel	Im Raum mit der Hängebrücke und den fliegenden Totenköpfen fliegt ihr mit dem Deku-Blatt rechts in den Gang, der in einer Sackgasse endet. Platziert hier eine Bombe.
Zephir-Tempel	Lasst euch in den Raum, in dem Makorus entführt wird, in die Grube fallen. Legt in der Mitte eine Bombe ab und die letzte Truhe mit der Swingle-Statue erscheint.

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

Wii U Virtual Console Mit diesem Cheat steigt ihr etwas einfacher in das bockschwere Abenteuer ein.

Zelda II: The Adventure of Link ist schwer, sehr schwer sogar. Nicht nur können starke Gegner euch mit wenigen Schlägen ins Nirwana befördern, ihr müsst, sobald ihr besiegt wurdet, meistens lange Laufwege über die Oberwelt ein weiteres Mal bestreiten. Was heutzutage auch geübten Spielern reihenweise Frustschreie entlockt, galt sogar zu Zeiten des NES, als Spiele generell noch fieser waren, als eine echte Herausforderung. Für all jene, die ob dieser Herkules-Aufgabe verzweifeln, haben wir einen kleinen Tipp parat. Gebt bei der Namens-Auswahl für euren Helden „ZELDA“ ein. Auf diese Weise startet ihr direkt in den Second-Quest-Modus des Abenteuers, den ihr normalerweise erst nach einmaligem Durchspielen freischaltet. In diesem geheimen Modus verfügt ihr bereits über einige Items und seid stärker, sodass die ersten Spielstunden etwas einfacher ausfallen. Leicht wird das Fantasy-Abenteuer dadurch aber trotz allem nicht!

The Adventure of Link gilt als das schwerste *Zelda*-Abenteuer.

Gegner wie dieser Geselle hier sind zahlreich und sehr stark.

FINAL FIGHT

Wii U Virtual Console Zusätzliche Credits und eine Extra-Welt erwarten euch mit diesem Trick.

Die Protagonisten Cody und Haggar sind unter Retro-Zockern absoluter Kult.

Final Fight nimmt euch nicht bei der Hand und schickt euch in harte Kämpfe.

Zu NES- und SNES-Zeiten waren Action-Spiele nicht unbedingt für ihre Zugänglichkeit bekannt. Vor allem Spiele mit Arcade-Hintergrund aus der damaligen Zeit zählten zu den schwersten Titeln ihrer Art. So verwundert es nicht, dass auch der Koop-Prügler *Final Fight* alles andere als einsteigerfreundlich daherkommt. Doch die Straßenprügelei rund um die Protagonisten Cody und Haggar bietet immer einen kleinen Trick, der euch weiterhilft: Sorgt dafür, dass die ersten drei Namen in der Highscore-Liste CAP, COM und GUY heißen und ihr startet mit fünf zusätzlichen Credits ins Abenteuer. Ein weiterer Tipp: Haltet im Start-Menü L und R gedrückt und drückt rauf, rauf, runter, runter, links, links, rechts, rechts, um in eine geheime Extra-Welt zu gelangen.

FINAL FIGHT 2

Wii U Virtual Console Dieser Cheat lässt Kämpfer doppelt in die Straßenschlachten ziehen.

Nicht nur für den ersten Teil, auch für den Nachfolger von *Final Fight* haben wir einen netten, kleinen Trick ausgegraben, der das Haudrauf-Abenteuer noch ein kleines bisschen besser macht. Held Haggar hatte sich nach dem ersten Teil der Reihe als Liebling der Fans etabliert – weshalb es vor der Konsole oftmals zu Streitereien darüber kam, wer denn nun mit dem muskelbepackten Hünen in die Straßenschlacht ziehen darf. Teil zwei bietet hier Abhilfe: Gebt im Figuren-Auswahl-Bildschirm unten, unten, oben, oben, rechts, rechts, links, links, L-Taste, R-Taste ein. Habt ihr alles richtig gemacht, wird der Bildschirmhintergrund blau und beide Spieler können dieselbe Figur wählen. Natürlich ist dieser Trick nicht nur dann möglich, wenn ihr Haggar spielen wollt. Auch die beiden anderen Protagonisten Maki und Carlos lassen sich auf diese Weise verdoppeln.

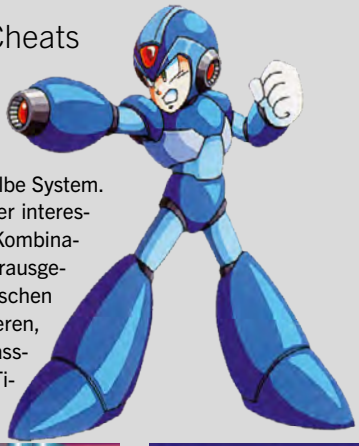
Ob Haggar, Maki oder Carlos – alle drei Protagonisten lassen sich verdoppeln.

FInal Fight 2 ist ähnlich schwer wie der Vorgänger und bietet harte Prügeleien.

MEGA MAN X

Wii U Virtual Console Wir verraten allerlei Cheats zum fröhlichen Experimentieren.

Das Passwort-System in alten Spielen bot allerlei Möglichkeiten zum Schummeln. Kannte man die oft ellenlangen Wörter- und Zahlenkombinationen erst einmal, konnte man an beinahe jeder beliebigen Stelle des Spiels einsteigen. Oftmals wurden sogar die Anzahl von gefundenen Items, die bisher besiegten Gegner oder andere Parameter in den Codes versteckt. *Mega Man X* bietet dasselbe System. Wir haben einige der interessanteren Zahlen-Kombinationen für euch herausgepickt. Um die praktischen Helferlein zu aktivieren, gebt ihr sie im Passwort-Menü beim Titelbildschirm ein.



844121764423	Alle Bosse besiegt, alle Tanks, alle Herzen, alle Upgrades
476872581871	Zugang Welt 1
625485276646	Zugang Welt 2
673686267438	Zugang Welt 3
635775271546	Zugang Welt 4
474672122438	Zugang Welt 5
625117271281	Zugang Welt 6
474385165168	Zugang Welt 7
184623565444	Zugang Welt 8
844746666156	Zugang Sigma-Welt

Beim Protagonisten in *Mega Man X* handelt es sich um Mega Mans Nachfolger X.

Dank der Codes steigt ihr an verschiedenen Stellen des Spiels ins Abenteuer ein.

Euer Spieleberater für Wii U und 3DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn ihr nicht weiterkommt …

POKÉMON X UND POKÉMON Y

3DS *Pokémon X und Y* strotzen nur so vor Geheimnissen. Unsere Profi-Tipps helfen euch da weiter!

FUNDORTE ALLER MEGA-STEINE

BISAFLORNIT	von Professor Platan, wenn man Bisasam in Illumina City von ihm erhält, oder Kauf in Illumina City (Preis abhängig vom Stilrang der Stadt, zwischen 10.000 und 1.000.000 Pokédollar)
GLURAKNIT X/GLURAKNIT Y	von Professor Platan, wenn man Glumanda in Illumina City von ihm erhält (Gluraknit X in X, Gluraknit Y in Y), oder Kauf in Illumina City (Preis abhängig vom Stilrang der Stadt, zwischen 10.000 und 1.000.000 Pokédollar)
TURTOKNIT	von Professor Platan, wenn man Schiggy in Illumina City von ihm erhält, oder Kauf in Illumina City (Preis abhängig vom Stilrang der Stadt, zwischen 10.000 und 1.000.000 Pokédollar)
SIMSALANIT	Spiegelhöhle (unterste Ebene, im Zentrum des hellen Lichtscheins, der von oben herabfällt)
GENGARNIT	Romantia City (nach Gespräch mit Hexe oben links)
KANGAMANIT	Leuchthöhle (am Ende der ersten Abbiegung)
PINSIRNIT	Nouvaria Wald (nur in X; vom südlichen Eingang kommend im ersten Grasfeld)
GARADOSNIT	Mosaia City (beim Wasserfall)
AERODACTYLNIT	Petrophia City (im Fossilien-Labor)
MEWTUNIT X/Y	Geheimdungeon im Pokémon Dorf (nach Kampf gegen Mewtu; Mewtunit X in X, Mewtunit Y in Y)
AMPHAROSNIT	Azurbucht (von einem Mann auf einer kleinen Insel)
SCHEROXNIT	Frosthöhle (hinter dem geretteten Rexblisar)
SKARABORNIT	Nouvaria Wald (nur in Y; vom südlichen Eingang kommend im ersten Grasfeld)
HUNDEMONIT	Route 16 (nur in Y, südlich an dem Felsen, der von einer weiblichen Skaterin umfahren wird)
DESPOTARNIT	Arena von Reliviera City (nur in X; am Eingang erst links gehen, dann die Kletterwand hoch, von dort rechte Kletterwand hoch, am Ende des Pfads)
LOHGOCKNIT	getragen vom Download-Flemmli (zeitlich begrenzt bis 15.01.2014 erhältlich über Geheimgeschehen)
GUARDEVOIRNIT	getragen vom Trasla, das ihr von Diantha im Tausch erhaltet (Illumina City in einem Café)
FLUNKIFERNIT	Château Tristesse (oberes Stockwerk)
STOLLOSSNIT	Arena von Reliviera City (nur in Y; am Eingang erst links gehen, dann die Kletterwand hoch, von dort rechte Kletterwand hoch, am Ende des Pfads)
MEDITALISNIT	Romantia City (unten am Brunnen)
VOLTENSONIT	Route 16 (nur in X, südlich an dem Felsen, der von einer weiblichen Skaterin umfahren wird)
BANETTENIT	Kammer der Leere (nach erstem Sieg über die Pokémon Liga)
ABSOLNIT	Batika City (nach erstem Sieg über die Pokémon Liga, Rivalen im oberen Bereich ansprechen)
KNAKRACKNIT	Siegesstraße (am besten von der Pokémon Liga kommend, im ersten Außengebiet am Turm links oben, Zertrümmerer benötigt)
LUCARIONIT	getragen vom Lucario, das ihr von Connie auf dem Turm der Erkenntnis erhaltet
REXBLISARNIT	von einem Rexblisar in der Frosthöhle, nachdem ihr es vor Team Flare beschützt habt

Da bei seiner Mega-Entwicklung das Kind von Kangama seinen Beutel verlässt, kann Mega-Kangama dank der Fähigkeit Familienbande zweimal pro Zug angreifen!

In *Pokémon X und Y* haben zahlreiche Pokémon aus früheren Generationen neue Mega-Entwicklungen erhalten – allerdings könnt ihr diese besonderen Formen nur dann einsetzen, wenn ihr den jeweils passenden Mega-Stein habt. Unsere Liste mit den Fundorten aller Mega-Steine (links) dürfte dabei eine enorme Erleichterung darstellen! Aber Achtung: Alle grau hinterlegten Steine könnt ihr erst dann jeden Tag zwischen 20 und 21 Uhr finden, wenn ihr nach dem ersten Sieg über die Pokémon Liga in Batika City gegen euren Rivalen gewonnen und danach mit Professor Platan gesprochen habt.

Max Drews

BEERENKREUZUNGEN

Beeren-Fans angetreten! In *Pokémon X und Y* könnt ihr auf Route 7 auf einigen Beerenfeldern Beeren nicht nur nachzüchten, sondern auch kreuzen, um andere Arten zu erhalten! Dazu müsst ihr bestimmte Beeren nebeneinander pflanzen – welche genau, verraten wir in folgender Tabelle!

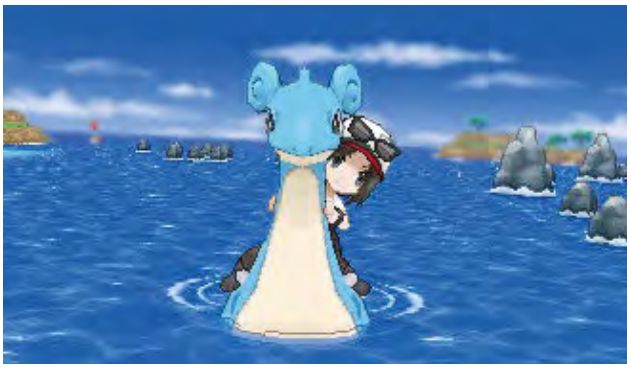
BEERE 1	BEERE 2	KREUZUNG
Jonagobeere	Wilbirbeere	Honmelbeere
Yapabeere	Magobeere	Granabeere
Sinelbeere	Pirsifbeere	Qualotbeere
Prunusbeere	Tsitrubeere	Tamotbeere
Maronbeere	Persimbeere	Setangbeere
Setangbeere	Kerzalbeere	Apikobeere
Qualotbeere	Tanigabeere	Liganbeere
Giefebeere	Gauvebeere	Labrusbeere
Honmelbeere	Kiroyabeere	Lydzibeere
Granabeere	Zitarzbeere	Tahaybeere
Labrusbeere	Hibisbeere	Salkabeere

Was für ein Brocken! Mega-Stolloss ist noch verteidigungsstärker als Stolloss und entwickelt sich so zur echten Festung!

So sieht das Kampfschloss von außen aus. Etwa alle zwölf Stunden lohnt es sich, hier vorbeizuschauen, um genügend Trainer antreffen und im Rang aufsteigen zu können.

ADELSTITEL IM KAMPFSCHLOSS

Im Kampfschloss auf Route 7 bekommt ihr beim ersten Betreten den Adelstitel Baron verliehen. Durch mehrere Kämpfe gegen die anderen Adligen im Schloss steigt ihr nach und nach im Rang auf – und das lohnt sich! Denn wenn ihr vom Baron über die Vicomte- und Grafen-Ränge zum Marquis aufsteigt, werden euch nicht nur deutlich stärkere normale Trainer herausfordern, sondern auch die Arenaleiter der Kalos-Region! Wenn ihr anschließend sogar zum Herzog ernannt werdet, besuchen euch die Mitglieder der Top 4 im Schloss. Der höchste Rang – Großherzog – ist zwar schwer zu erreichen, allerdings lohnt es sich: Dann gibt sich nämlich mit Diantha sogar der Champ von Kalos die Ehre.



Normalerweise wird ein Pokémon, das Surfer im Feld einsetzt, nur als Kreis dargestellt. Surft ihr auf einem Lapras, sieht man euch wirklich auf einem sitzen!

In Illumina City könnt ihr euch die Mega-Steine Bisaflornit, Gluraknit X/Y sowie Turtoknit kaufen – das kostet allerdings bis zu 1.000.000 Pokédollar!

Gutes Timing: Dieser Screenshot aus der englischsprachigen Version der Spiele zeigt LeBelle kurz nach eurem ersten Treffen in Illumina City.

MIT LEBELLE AUF VERBRECHERJAGD

Ihr habt die Pokémon-Liga bezwungen? Schaut danach unbedingt in Illumina City vorbei, um einen geheimnisvollen Anruf auf euer Holo-Log zu erhalten. Später stellt sich heraus, dass es sich bei dem Anrufer um Detektiv LeBelle handelt, der in der *Platin*-Edition sein Debüt feierte! Er betreibt ein Detektiv-Büro in Illumina City, um die Stadt vom Verbrechen zu befreien – und ihr sollt sein Gehilfe sein! Nehmt ihr an, entspinnt sich eine liebenswerte Nebengeschichte, die sich in sechs Kapiteln hauptsächlich um ein Waisenmädchen namens Matière und ihr Psiau dreht, die auf der Straße leben müssen. Aber auch Team Flare spielt mit Wissenschafts-Chef Xeros erneut eine Rolle! Durch die Story lernt ihr das recht große und unübersichtliche Illumina City auf im doppelten Sinn spielerische Weise kennen – gerade die dunklen Gassen, in denen ihr Rüpel und finstere Gesellen bekämpfen müsst. Das Durchspielen lohnt sich hier sehr, auch wenn ihr keine besonderen Items oder Fähigkeiten erhaltet!

VIVILLON, DER WELTENBUMMLER

Der Falter Vivillon nimmt in den neuen Editionen eine Sonderrolle ein: Die Farbe seiner Flügel passt sich der Region auf der Welt an, in der er gefangen wurde! So sieht zum Beispiel ein in Deutschland gefangenes Vivillon völlig anders aus als eines, das ihr euch in Österreich geschnappt habt. Technisch funktioniert das über den Regionalcode, den jeder 3DS besitzt und der normalerweise auch nicht veränderbar ist. Wenn ihr zeigen wollt, dass ihr schon mit Tauschpartnern auf der ganzen Welt Kontakt hattet, geht das also kaum besser als über die Färbung eurer Vivillon! Auf dieser Seite haben wir ein paar Vivillon-Arten abgedruckt, es gibt aber weit mehr – bislang sind knapp 20 bekannt. Schafft ihr es, alle Vivillon der Region zuzuordnen, aus der sie stammen? Das ist gar nicht so einfach!

Sieht der Kollege nicht knuffig aus? Dieser Kampf-Kugelfisch hört auf den Namen Pop Thorn und ist der erste Skylander, für den ihr einen Seelenstein einsammelt.

Pop Thorns mechanischer Skylander-Kumpan hört auf den Namen Magna Charge. Der zweite Seelenstein in Swap Force verleiht dem Magnet-Roboter eine neue Fähigkeit.

SKYLANDERS SWAP FORCE

Wii U Die Skylanders brechen in ihr größtes – und bestes – Abenteuer aller Zeiten auf! Wir leisten Spyro, Cynder, Stealth Elf, Wash Buckler & ihren Freunden gerne Starthilfe!

EXP für schwache Skylander

Ihr kennt das Problem: Ihr habt euch eine neue Spielfigur gekauft, mit der ihr gerne ins Abenteuer starten möchtet – doch eurem neuen Helden fehlt es einfach noch an den nötigen Erfahrungspunkten und damit an der Durchschlagskraft. Nur keine Sorge: Findet mit einem bereits hochstufigen Charakter einfach ein paar Erfahrungs-Schätze und tauscht dann die Figuren auf dem Portal of Power. Nun taucht euer neuer, noch schwacher Held im Spiel auf und ihr könnt euch gefahrlos und in aller Ruhe die Erfahrungspunkt-Schätze für das Level-up-Konto eures Nachwuchs-Skylanders unter den Nagel reißen.

Kombinationsportale lassen sich mit Koop-Helden oder einem Swap-Skylander öffnen.

Swap-Force-Zonen machen den Einsatz bestimmter Skylander-Fähigkeiten nötig.

Wenn ihr bei bestimmten Swap-Force-Zonen einfach kein Glück habt, denkt daran, dass ihr einen Koop-Spieler einladen könnt! Dieser kann euch unterstützen.

Der Hut steht dir gut!

Viele der Hüte in *Skylanders: Swap Force* sind … nun … sagen wir mal „speziell“ designt. Dafür gewähren die Kopfbedeckungen euren Skylandern aber auch verschieden starke Boosts auf deren Attribute, wodurch ihr die Durchschlagskraft eures favorisierten Skylanders noch einmal leicht in die Höhe schrauben könnt. Vorausgesetzt natürlich, ihr stört euch nicht daran, dass Spyro und seine Kumpanen plötzlich mit einem Zylinder auf dem Kopf durch die Botanik galoppieren! Die Sichtbarkeit der Hüte abschalten und dabei trotzdem ihre Boosts im Einsatz zu behalten, ist leider nicht möglich.

Bonuslevel? Nur die Ruhe!

Habt ihr einen schicken Portal-Bonuslevel oder ein spannendes Swap-Zone-Minispiel entdeckt und möchtet dort möglichst gut abschneiden? Dann lautet die oberste Devise: Eile mit Weile, nur keine Hektik und in der Ruhe liegt die Kraft! Beinahe alle der Zusatz-Spiel-Etappen lassen sich gut meistern, wenn man sie mit der nötigen Geduld angeht. Auch in Rennspiel-Minigames habt ihr zwischen den einzelnen Checkpoints meist genügend Zeit, um nicht in wilde Raserei verfallen zu müssen.

Extrazeit in Bonuslevels

Ein fieser, aber effizienter Trick: Beginnt das Spiel auf der schwersten Stufe und startet eine Bonusmission. Auf den kniffligen Stufen haben diese nämlich einen großzügigeren Timer. Wenn das Spiel beginnt, müsst ihr die Schwierigkeitsstufe wieder auf „einfach“ setzen. Dadurch werden die Gegner sehr viel zahmer, die Extra-Zeit aus der schweren Stufe wird euch aber trotzdem nicht aberkannt.

Items im Wolkenbruch-Berg

Zwar können wir euch leider keine Komplettlösung zu allen versteckten Gegenständen innerhalb der Skylands mit auf den Weg geben, wenigstens für den ersten der faszinierenden Levels möchten wir uns aber als Reiseführer anbieten und euch so möglichst auf den Geschmack des Suchens und Sammelns bringen. Wer seinem Jagdinstinkt folgt, wird nämlich nicht nur mit zahlreichen Power-ups und Schätzen belohnt, sondern bekommt auch einige der schönsten und spannendsten Ecken der Spielwelt zu Gesicht. Neben Hüten, Seelensteinen und legendären Schätzen, die euren Skylandern als Power-ups dienen, könnt ihr im Spiel auch verschiedene reine Sammelgegenstände entdecken – etwa Flynns verlorene Dinge im Wolkenbruch-Berg. Und los geht's!

Benjamin Kegel

WIR ERKUNDEN DEN WOLKENBRUCH-BERG!

Nach dem Intro-Level auf Flynns Flugzeug geht der Sammelspaß auch schon los – folgt unseren Hinweisen und ihr werdet alle Items des Wolkenbruch-Bergs entdecken.

1. Flynns verlorene Dinge 1/5: Direkt nach dem Start des Levels müsst ihr nach vorne (also auf die Kamera zu) marschieren.

2. Schatzkiste 1/3: Mitten im Level, durch einen fetten Pfeil markiert – unmöglich zu verpassen.

3. Flynns verlorene Dinge 2/5: Nach eurem Kampf gegen den Greeble-Spinner lauft ihr links an den Käfigen vorbei unter einen Felsvorsprung.

4. Legendärer Schatz: Ein Geschenkpaket in dem Bonuslevel hinter dem Feuer-Wasser-Portal.

5. Hut 1/3: Bekommt ihr als Belohnung vom Kleinen Bruder Pete für das Retten seiner drei Schafe hinter dem Leben-Portal.

6. Seelenstein 1/2 (für Pop Thorn): Auf einer Plattform am Ende eines Käfig-Schiebepuzzles. Ebenfalls unmöglich zu übersehen.

7. Flynns verlorene Dinge 3/5: Nach dem Seelenstein rechts hinter der Brücke.

8. Schriftrolle: Weiter vorne, weiter rechts, klar im Blick.

9. Hut 2/3: Als Belohnung am Ende der Raketen-Swap-Zone.

10. Schatzkiste 2/3: Direkt links vom Eingang zur Raketen-Swap-Zone.

11. Seelenstein 2/2 (für Magna Charge): Nach dem Zweigsurfen landet ihr auf einem riesigen Baumstumpf. Ganz unten befindet sich ein Zugang zu seinem Inneren, darin eine Honiggrube und darin wiederum der Seelenstein.

12. Flynns verlorene Dinge 4/5: In derselben Honiggrube weiter rechts, schiebt den Käfig in die passende Stelle und springt nach oben.

13: Flügelsaphir: Bekommt ihr als Belohnung für das Bestehen des Minispiels hinter dem Luft-Portal.

14: Giants-Schatzkiste: In der Wipfelhöhle ganz rechts. Schwer zu übersehen, aber ihr braucht einen Giant, um das Teil zu öffnen.

15. Schatzkiste 3/3: Ebenfalls in der Wipfelhöhle, direkt oberhalb der Giants-Schatzkiste.

16. Flynns verlorene Dinge 5/5: Direkt links neben dem Zugang zur Wipfelhöhle. Ihr müsst von der oben gelegenen Plattform einen der Käfige vor Flynns Zeugs fallen lassen, um rüberspringen zu können.

17. Bonus-Missionskarte: Als Belohnung am Ende der Kletter-Swap-Zone.

18. Hut 3/3: Als Belohnung am Ende der Buddel-Swap-Zone.

Helft ihr den Einwohnern, zeigen die sich häufig mit einer Belohnung erkenntlich.

FANTASTISCHER GEBURTSTAGSGRUSS

Unsere Leserin Mona erfreute uns mit einem gemalten Jubiläumsgruß zur 200. Ausgabe der N-ZONE.

Ciao!

Mona hier – mit den neuesten überinternationalen Informationen.
Allen voran die 200. Ausgabe des deutschen Videospielmagazins N-ZONE, über das wir erst in der letzten Ausgabe von „Wario wöchentlich“ vor anderthalb Monaten berichtet hatten.
Dieses Magazin feiert jetzt schon sage und schreibe 200 veröffentlichte Ausgaben.
Anlässlich dazu bereiteten viele berühmte Personen aus unserem Nintendo-Universum ein kleines Fest vor (siehe Bild).
Und damit unsere allerherzlichsten Glückwunsche an die N-ZONE-Redaktion nach Deutschland.

Mona

N-ZONE: Wirklich ein tolles Bild! Vielen Dank dafür und auch für die herzlichen Glückwünsche zu unserem Jubiläum!

Wir sind begeistert aufgrund dieses wunderbar kolorierten Bildes unserer Leserin Mona, auf dem so ziemlich alle wichtigen Nintendo-Helden eine fette Party anlässlich der 200. N-ZONE-Ausgabe feiern!

Liebes N-ZONE-Team,

die N-ZONE hat sich die letzte Zeit stets verbessert und ich bin froh, seit der ersten Ausgabe treuer Leser zu sein. :) Allerdings fehlen mir vergangene Rubriken wie Warios Sinnlos-Wissen oder die Dinge, für die Christoph hauptsächlich verantwortlich war. Aber auch in der jetzigen Form ist das Magazin genial. ;)

Ich besitze seit 2006 eine kleine Gaming-Community, die seit 2012 in Form einer Facebook-Gruppe so richtig zum Leben erweckt wurde. Sie nennt sich „Children of WiFi“ und kann schon auf eine lange, aufregende Geschichte zurückblicken, wenn man es so sieht. Der Gruppe fehlt es momentan leider an Neuzugängen. So sind die alten Hasen zwar sehr aktiv (und es handelt sich um viele besondere Personen, beispielsweise ist sogar Christoph Kraus Mitglied!), aber der frische Wind fehlt. Die Größe unserer Gruppe verhindert momentan, dass man noch MEHR daraus macht.

Hauptsächlich kann man sich bei uns für Spielesessions verabreden, miteinander diskutieren oder sonst was. Da haben die Mitglieder viele Möglichkeiten. Der Schwerpunkt liegt bei Nintendo. Aber auch alles andere, was mit Gaming zu tun hat, ist herzlich willkommen.

Da die Gruppe von mir erstellt wurde und ich quasi der „Big Boss“ bin, wäre ich hierfür der Ansprechpartner.

Macht weiter so, ich bin auf ewig euer treuer Leser Nr. 1! ;)

Andi Hammerl

N-ZONE: Wir haben uns entschlossen, Andis Gruppe zunächst einmal kurz im Rahmen des Spielerforums vorzustellen. In einer der nächsten Ausgaben folgt dann eine genauere Vorstellung durch Andi persönlich. Wichtig wäre es, für eventuelle Mitglieder-Neuzugänge eine Kontakt-Möglichkeit anzubieten (beispielsweise per Mail). Wer jetzt schon Lust bekommen hat, der Facebook-Gruppe „Children of WiFi“ beizutreten, kann uns in der Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ eine Nachricht hinterlassen, die wir dann direkt an Andi weiterleiten werden.

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr zu zweit möglichst originalgetreu als Link und Zelda verkleidet zu sehen seid. Außerdem soll man auf dem Bild eine Art Strand oder Ufer erkennen können, ganz im Stil von *The Wind Waker*. Die Stammleser wissen, dass diese Wette bereits seit zwei Ausgaben läuft, weil wir bis zum ersten Einsendeschluss kein einziges Bild von euch erhalten haben. Nun sieht die Sache etwas besser aus, denn es haben uns ganze drei Bilder erreicht, die die Wettbedingungen erfüllt haben. Da es sich dabei exakt um die geforderte Menge an Beweisfotos handelte, hat Uwe seine Wette verloren und musste sich einen Tag lang als Seemann verkleiden.

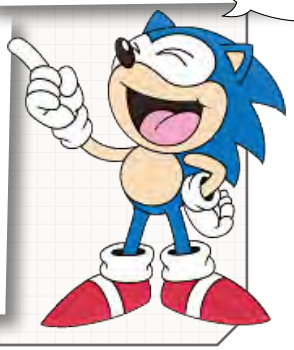
DIE AKTUELLE WETTE:
Obwohl die Winterspiele erst im Februar 2014 stattfinden, sind wir anlässlich der Veröffentlichung von *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sochi 2014* bereits voll im Olympia-Fieber. Dementsprechend gestaltet sich auch unsere neueste Herausforderung, denn unser Uwe wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen und mit einem Beweisfoto belegen können:

1. Werft euch in Schale und verkleidet euch originalgetreu im Stil der wählbaren Videospiel-Stars bei *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sochi 2014*!

2. Auf dem Beweisfoto sollten zwei Personen zu sehen sein, die als Mario, Bowser, Peach, Sonic, Donkey Kong oder als einer der anderen im Spiel enthaltenen Charaktere verkleidet sind. Schnappt euch dazu ein paar beliebige Wintersport-Accessoires wie Schlittschuhe, Snowboards oder Ski-Stöcke.

3. Ein passender winterlicher Hintergrund wäre eine tolle Sache, in dieser Hinsicht belassen wir euch aber volle künstlerische Freiheit und freuen uns schon auf eure hoffentlich abgefahrenen Ideen!

Falls er die Wette verliert, verpflichtet sich Uwe, einen Tag lang in Wintersportmontur in der Redaktion herumzurennen.



DIE WETTEINLÖSUNG:
Uwe hat seine Wettschuld wie immer ernst genommen und ist wie versprochen als Seemann verkleidet in der Redaktion aufgetaucht, um seiner täglichen Arbeit nachzugehen … Petri Heil!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich zum 1. Dezember 2013 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser witzige Vorschlag unseres Lesers Ronny hat uns am besten gefallen!

Was sagt Waluigi zu dem blauen Sega-Igel Sonic auf diesem Screenshot zu *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sochi 2014*? Schickt eure Texte bis zum 1. Dezember 2013 an redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

SUMMER SLAM

Die neuesten Infos zu unseren Superliga-Veranstaltungen findet ihr direkt im Anschluss.

1 Der Sommer ist leider endgültig vorbei, genauso wie unser Summer-Slam-Turnier! Das im Rahmen unserer Facebook-Seite „N-ZONE Superliga“ veranstaltete Turnier im Wii-Game *Super Smash Bros. Brawl* war mal wieder ein voller Erfolg und wir möchten allen Teilnehmern und unserem hervorragenden Turnier-Leiter Robin Cheah auf diesem Wege nochmals ein ganz herzliches Dankeschön übermitteln.

2 Ihr habt den Summer Slam verpasst? Nur keine Panik, denn wir veranstalten natürlich auch in Zukunft weitere Turniere in den unterschiedlichsten Games. Im Vorfeld des nächsten Turniers planen wir wieder eine Umfrage, damit ihr selbst entscheiden könnt, in welchem Spiel ihr euch messen möchtet. Surft einfach auf der Facebook-Seite der „N-ZONE Superliga“ vorbei und klickt auf „Gefällt mir“. Ab diesem Zeitpunkt werdet ihr über die Facebook-Benachrichtigungen direkt mit den zukünftigen Aktualisierungen und Turnierinfos versorgt – ganz komfortabel und problemlos.

3 Die Endergebnisse des letzten Turniers haben wir euch oben rechts auf dieser Doppelseite zusammengestellt. Erfreulicherweise hat uns Nintendo ein paar Downloadcodes (für *Etrian Odyssey 4* und *Shin Megami Tensei: Devil Summoner – Soul Hackers*) spendiert, die wir postwendend an die drei Teilnehmer auf dem Gewinnertreppchen übermittelt haben. Vielen Dank an Nintendo!

4 Die „N-ZONE-Superliga“ ist absolut gratis. Das Mitmachen bei unseren Aktionen und Turnieren ist demnach kostenfrei und unterliegt keinen weiteren Verpflichtungen. Wer die Spannung und Herausforderung eines Turniers genießen möchte, liegt hier also genau richtig!

FACEBOOK-SCHMANKERL

BASTELSTUNDE
In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr natürlich auch interessante Videos oder witzige Bilder posten. Beispielsweise hat der Superliga-User Pascal Bielicke ein Foto eines *Minecraft*-Marios aus echtem Holz gepostet. Hier sein Text zum Bild: „Diese Figur ist aus Holz! Die habe ich auch selbst gemacht. War nicht leicht …!“ Wir sagen: Spitze und weiter so!

POKÉMON KAMERAKAUZ
Der Superliga-User Emanuel van Weimar stellt die witzige Facebook-Seite „Pokémon Kamerakauz“ vor. Hier der Text seines Postings: Ihr wollt eure Pokémon-Bilder mit der Welt teilen? Oder täglich neue Insidertipps von *Pokémon X & Y* bekommen? Trinkgeld muss übrigens nicht unbedingt sein, es reicht auch nur auf „Like“ für die Seite „Pokémon Kamerakauz“ zu klicken!

HALBFINALE

1. Dennis Tsitak vs. Alexander Konior
2. Kai Saker vs. Eddy Knight

FINALE

Alexander Konior vs. Eddy Knight

ENDSTAND

1. Eddy Knight
2. Alexander Konior
3. Kai Saker

Turniergewinner Eddy Knight hat einen Downloadcode für *Etrian Odyssey 4* erhalten, während sich die Teilnehmer auf dem zweiten und dritten Platz jeweils über einen Downloadcode für *Shin Megami Tensei: Devil Summoner – Soul Hackers* freuen durften.

Welches Game wollt ihr im nächsten Turnier spielen? Stimmt ab auf: www.facebook.com/nzonesuperliga Eure Meinung ist gefragt, postet euren Favoriten als Kommentar zur Umfrage!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der N-ZONE-Superliga beitreten!
Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Zifernfolge ein: 46-5144-9582-1459
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

Das *Super Smash Bros. Brawl*-Turnier in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ ist Geschichte und die Vorbereitungen fürs nächste Turnier laufen bereits. Per Facebook könnt ihr euch einen Überblick verschaffen: Surft auf www.facebook.com/nzonesuperliga vorbei und klickt auf „Gefällt mir“, damit euch in Zukunft keine Aktion entgeht!

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

IMMER GUT ANGEZOGEN

Ein richtig schicker Dress war unserem Chefklempner schon immer sehr wichtig: Zu Beginn seiner Karriere konnte er sich noch nicht ganz entscheiden, ob er eine blaue Latzhose über einem roten Hemd oder eine rote Latzhose über einem blauen Hemd tragen wollte, letztendlich ist Mister Mamma Mia aber bei der ersten Option hängen geblieben – unserer fachkundigen Meinung nach sieht er so auch wesentlich schicker aus. Was seine Garderobe angeht, zeigte sich der gute Mario auch nach seiner Videospielpremiere stets experimentierfreudig. Bereits in *Super Mario Bros. 1* gönnte er sich etwa eine XXL-Fassung seiner Arbeitskluft, auch wenn zu deren Anlegen stets ein Superpilz nötig war. Noch eleganter wurde Mario im Feuerblumen-Dress – im zeitlosen Weiß wirkt eben selbst ein etwas fülliger Handwerker agil und stylish! *Super Mario Bros. 2* … blenden wir an dieser Stelle einfach großzügig aus. Stattdessen marschieren wir gleich weiter zur besten Quelle für Klempner-Klamotten: *Super Mario Bros. 3*! Der Froschanzug war schon toll, um sich bequem (und schnell) durch das Wasser zu bewegen. Der König der Kleidung hörte aber eindeutig auf den Namen „Waschbäranzug“: ein schickes und noch dazu knuddliges Outfit, mit dem Mario nicht nur fliegen, sondern sich auch noch kurzfristig unverwundbar machen konnte. Ja, bitte, nur immer her damit! Das Cape aus *Super Mario World* konnte da kaum mithalten – dafür freuten wir uns dort über den putzigen Yoshi als Klamotten-Ersatz.

Das Gegenteil eines Fluganzugs bekamen wir auf dem N64 kredenzt – Marios Metall-Power-up ist bis heute Kult und erfreute sich so großer Beliebtheit, dass es sogar den Sprung in die *Smash Bros.*-Serie schaffte! Verglichen damit wirken der (echt kreative) Wolken-Suit aus *Super Mario Galaxy 2* oder die Eisblume, die unsere Klempnerbrüder mit dem Start der *Mario & Luigi*-Serie kalt erwischt hat, schon fast modern. Und nun erwartet euch endlich wieder ein Mario-Spiel mit einem wirklich frischen Outfit inklusive brandneuer Fähigkeiten – die Rede ist natürlich vom Katzenanzug! Sammelt ihr in *Super Mario 3D World* ein Glöckchen ein, finden sich unsere Klempner samt Prinzessin und Pilzkopf im Stubentiger-Dress wieder. Kaum zu glauben, wie putzig selbst Mario mit seinem Schnurrbart als Kätzchen auf dem Bildschirm aussieht. Wollt ihr gerne mehr zu *Super Mario 3D World* erfahren? Dann gönnt euch unsere Vorschau ab Seite 18! Habt ihr schon gelesen? Dann freut euch stattdessen auf unseren Test zum Spiel in der nächsten N-ZONE – vielleicht gibt’s dazu ja noch eine leckere Schale Milch.

Euer N-ZONE-Team

AFFENBANDE

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
zuerst gratuliere ich euch zur 200. Ausgabe! Ihr macht euer Magazin trotz des Austritts von Christoph sehr gut, allerdings würde ich mich sehr über ein bisschen mehr „Persönlichkeit“ freuen. Ich würde da zum Beispiel mehr im Bereich „Kontrovers/Kolumne“ oder Ähnliches vorschlagen, wo die Redakteure sich zu verschiedensten Themen auslassen können. Ihr könnt euch das ruhig zutrauen, ihr seid doch sicher eine muntere, gesprächsfreudige Gruppe? Ich habe zwar in letzter Zeit kein „Warios Sinnlos-Wissen“ gesehen, ich hätte da aber ein paar interessante Infos, die ich gerne mit dem Rest der Leser teilen möchte.

1. Im Abspann des NES-Spiels *The Legend of Zelda* steht bei den Credits „S. Miyahon“ statt wie üblich „S. Miyamoto“, wie bekannt.

Weiterhin ein heißes Handheld-Thema: Nintendos Familienzuwachs namens 2DS.

N-ZONE: Stimmt, dabei handelt es sich um einen Übersetzungsfehler aus (ganz) frühen englischen Lokalisierungstagen. Das japanische Schriftzeichen des Namens „Miyamoto“, das mit „moto“ transkribiert wird, lässt sich nämlich auch mit „hon“ ins Englische übersetzen. Heute ist der Fehler natürlich bekannt und schon vor laaaaanger Zeit korrigiert worden.

2. Dass im Abspann von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* die verschiedenen Bewohner auf der Steppe von Hyrule feiern, ist eigentlich so nicht direkt möglich, da die Kokiri sich ja bekanntlich sofort in Pflanzen verwandeln würden, wenn sie ihr Dorf verlassen.

N-ZONE: Ach, bei einem gepflegten Abspann kann man über solche kleinen Details doch schon mal hinwegsehen! Auf geht’s, feiern! :D

3. Familienprobleme bei der Familie Kong? In *Donkey Kong Country* gibt es einen Gegner in den späteren Waldlevels mit dem Namen Manky Kong! Der affige Unsympath bewirft unsere haarigen Freunde mit Fässern!

N-ZONE: Vielleicht war Manky ja nur der Meinung, dass Donkey und seine Affenbande noch nicht genug Fässer übrig hatten und wollte mit einigen zusätzlichen Teilen aushelfen? Nein? Na gut …

Zur Feier des Tages habe ich mir wieder was Nettes ausgedacht: Diese vielen bunten Pokémon-Bälle haben schon was für sich, oder? Mein Favorit ist der Finsterball.

N-ZONE: Bei der Macht von Grayskull, Kai! Bei deinem „Gebäck“ mussten wir uns schon sehr zusammenreißen, um die Salzteig-Pokébälle nicht vom Tisch wegzufuttern. Wir haben uns dann doch nur auf deren Abfotografieren beschränkt – mit den Teilen hast du dir echt große Mühe gegeben. Wir präsentieren sie euch auf der übernächsten Seite!

Demnächst kann man auf www.mycomics.de unter meinem Profil „Kadolmages“ meinen ersten selbst gemachten Comic sehen! Er trägt den Titel „Panik in Fantasyland: Wenn der Zeichner nicht

mehr kann.“ Ein paar Comicfiguren entdecken in ihrer Welt eine Stelle, wo der Zeichner mit dem Zeichnen aufhörte. Daraufhin beschließen sie voller Sorge, in die Realität zu reisen …

N-ZONE: An Kreativität mangelt es dir offenbar nicht! Wir wünschen dir gutes Gelingen mit deinem Comic – und weiterhin viel Spaß beim Pokébälle backen! ;)

Ansonsten wünsch’ ich euch noch ein möglichst langes und erfolgreiches Bestehen! Mit freundlichen Grüßen, **Kai Kado**

HURRA, 200!

Liebe N-ZONE-Redaktion,
vor vielen Jahren, da geschah der Gang zum Kiosk meistens deshalb, weil die neue N-ZONE in den Regalen stand. Jede Ausgabe wurde gekauft und verschlungen, weil eben darin die neuesten Informationen über Nintendo-Spiele übersichtlich und ansprechend verpackt dargestellt wurden. Zu Zeiten der Internetlosigkeit (Unglaublich, solche Zeiten gab es mal tatsächlich!) war es für mich in jungen Jahren jedenfalls die einzige Möglichkeit, um an diese Informationen zu kommen.

N-ZONE: Wir können uns auch gut erinnern – zum Start ihrer Karriere stand bei den meisten N-ZONE-Redakteuren noch ein altes 56k-Modem auf dem Schreibtisch, das bei jedem Verbindungsaufbau deren Ohren quälte. Mittlerweile geht man bequem und kostenlos am Bahnhof per Mobiltelefon ins High-Speed-Netz. Aber zu der Zeit war Mario ja auch noch zweidimensional …

Und jetzt, mit 24 Jahren, hat sich daran immer noch nichts geändert: N-ZONE ist immer noch die beste Wahl und die einzigen Unterschiede sind: ihr habt euch weiterentwickelt, das Layout hat sich verbessert und der Gang zum Kiosk hat sich verkürzt, denn als Abonnent ist der Weg zum Briefkasten viel einfacher.

N-ZONE: Vielen Dank für das Lob! So ein Layout ist eigentlich nie ganz fertig: Nicht nur findet man immer etwas, das man noch ein wenig verbessern könnte, so ein Magazin muss auch immer beweglich bleiben (also quasi wie du auf dem Weg zu deinem Briefkasten ;) – denkt nur mal daran, wie sich zum Beispiel das Layout aller Videospielhefte verändert hat, als 16:9- statt 4:3-Bildformate gefragt waren.

Und nun ist es schon die 200. Ausgabe der N-ZONE, die bald in meinem Briefkasten steckt. Dazu wollte ich euch beglückwünschen und ich hoffe, dass es noch mindestens 200 weitere Ausgaben gibt. Was haltet ihr eigentlich davon, wenn demnächst in der N-ZONE-Superliga ein *Pokémon X&Y*-Turnier veranstaltet wird? Würde sich doch perfekt anbieten. :). Macht weiter so!

N-ZONE: Den Vorschlag legen wir gleich dem Uwe auf den Tisch! Und die Glückwünsche sowieso.

Zur Feier eures Jubiläums habe ich noch ein Bild angehängt, welches für eure Rubik „Nintendo ist überall“ gedacht ist. Gefunden hab’ ich den Stern auf dem Gelände der Uni Hohenheim. Liebe Grüße, **Emanuel von Weimar**

ALTERSSPRUNG

Hi liebes N-Zone-Team!
Ihr seid super, eure Zeitschrift ist jeden Monat wieder ein Highlight und dazu sehr informativ. Vielen Dank!

N-ZONE: Machen wir doch immer wieder gerne!

Ich habe aber auch ein paar Fragen an euch: 1. Frage: Ein Freund von mir meint, dass Nintendo die Figur Banjo [bekannt aus *Banjo-Tooie* und *Banjo-Kazooie* (N64)] verkauft hat. Meine Frage, wenn es stimmt, ist: An wen und warum wurde dieses megagute Spiel verkauft?

N-ZONE: Programmiert wurden die beiden Spiele damals von Rare, bevor die (einstmals) kultverdächtige Softwareschmiede an Microsoft verkauft wurde. Wie genau die Nutzungsrechte an den Charakteren im Spiel aussehen, wissen wir nicht – dazu müsste man sich die Verträge zwischen allen beteiligten Entwicklern und Publishern ansehen, also zumindestens mal Rare, Nintendo und Microsoft. Da *Banjo-Kazooie* und dessen Nachfolger *Banjo-Tooie* später beide als Download-Version im Xbox-Live-Marktplatz zu haben waren, würden wir aber davon ausgehen, dass die Nutzungsrechte schon mal nicht bei Nintendo liegen. Insofern: Entweder gehört Banjo im Moment Rare oder Microsoft.

2. Frage: Welche der Konsolen (PS3, Xbox 360, Wii U) ist euer persönlicher Favorit?

N-ZONE: Ist das Wetter heute nicht echt toll? So ein schöner, warmer Herbst, da macht ein Novemberspaziergang gleich doppelt so viel Spaß. Oh? Wie? Was? Lieblingskonsole? Öööööhhh …

3. Frage: Könntet ihr mal wieder so ein Sonderheft wie damals zu *The Legend of Zelda: Skyword Sword* (01/12) machen, eventuell zu *Pokémon X und Y*?

N-ZONE: Sonderhefte sind natürlich immer eine Möglichkeit, besonders wenn es um Spiele geht, in die man sich (wie eben *Pokémon X und Y*) so richtig verbeißen kann! Wir behalten die Idee auf jeden Fall im Kopf.

4. Frage: In der Ausgabe 04/13 war Max Drews (freier Mitarbeiter) 19 Jahre alt, in der Ausgabe 10/13 ist er dagegen schon 24. Wie kann es sein, dass Max innerhalb von nur sechs Monaten ganze fünf Jahre gealtert ist?

N-ZONE: Stress. Die Wartezeit auf *Pokémon X und Y* hat ihn echt geschafft.

Ich hatte mal einen meiner seltenen Kreativanfälle und habe aus LEGO-Steinen „N-ZONE“ gebaut (die Idee kam, als ich die lange unbenutze LEGO-Kiste in unserem Keller gesehen hab).

N-ZONE: Und wir drucken dein Foto natürlich gerne ab! Sehr elegante Lösung mit dem Bindestrich übrigens – diese Bauklötzchen weigern sich normalerweise hartnäckig zu schweben!

Liebe Grüße von eurem treuen Leser **Jonas**

LIEBER IN 3D

Liebes N-Zone-Team,
die Ankündigung des 2DS veranlasst mich, euch zu schreiben und den 3D-Effekt des 3DS ein bisschen zu verteidigen. Ich bin mir sicher, dass der 2DS für bestimmte Zielgruppen, zum Beispiel für kleinere Kinder, eine super Sache ist.

Kai Kado präsentiert euch stolz seine selbst gebackene Salzteig-Pokéball-Sammlung! Die Teile sehen wirklich zum Anbeißen aus – und fühlen sich auch so an …

Gleich sein komplettes Monsterball-Kontingent hat uns der gute Kai nach Fürth geschickt. Wir behalten sie einfach mal hier, falls uns ein Pikachu über den Weg läuft.

Der legendäre Shigeru Miyahon produzierte unter anderem auch … *Zelda*? Tja, vor 30 Jahren waren Videospielübersetzungen aus dem Japanischen noch nicht so der Hit, mittlerweile heißt der gute Mann auch außerhalb Nippons „Shigeru Miyamoto".

Er ist billig, robust und schadet nicht den Augen von Kindern, die beim Spielen nicht still halten können. Auch für Sparfüchse, die einfach nur die mittlerweile zahlreichen guten 3DS-Spiele zocken wollen, ist er eine gute Alternative. Ich halte dennoch zum klassischen 3DS mit seinem 3D-Effekt beziehungsweise zum 3DS XL.

N-ZONE: Aber sicher! Wir graben dem Original-3DS und seinem großen Bruder auf keinen Fall das Wasser ab und erkennen seine (fortgesetzte) Existenzberechtigung definitiv an. Wir wissen nur aus eigener, umfangreicher Erfahrung, dass der Großteil der N-ZONE-Redakteure die 3D-Funktion eher ab- statt einschaltet. Ähnliches kennen wir auch von sehr vielen unserer Leser. Aber das ist ja gerade das Schöne am 2DS – er nimmt dem 3DS nichts weg, sondern gibt potenziellen Handheld-Käufern einfach nur eine größere Auswahl.

Das 3D war für mich ein starkes Kaufargument. Als der 3DS angekündigt wurde, war ich zunächst natürlich ebenfalls skeptisch. 3D ganz ohne Brille? Und das auch noch bei einem Handheld? Auf jeden Fall legte ich mir das Gerät nicht sofort zu, sondern wartete zunächst ein wenig ab. Bis ich den 3DS eines Tages in einem Elektronikfachmarkt selbst ausprobieren konnte. Wie ihr richtig beschrieben habt, war das ein ziemlicher Wow-Effekt. Für mich war klar: ich will das Ding haben (Das Problem der Wii U sind übrigens auch Leute wie ich. Die meisten wissen so ungefähr, was sie kann, haben es aber nie selbst ausprobiert und wissen nicht, wie viele Möglichkeiten sie bietet).

N-ZONE: Technisch gibt es an der 3D-Funktion wirklich nichts auszusetzen – ganz im Gegenteil: Das brillenlose 3D auf Nintendos Handheld ist eine echte Meisterleistung, gerade zu diesem Preis. Aber es ist nun mal eher spektakulär als konstant unterhaltsam, und an Spektakeln hat sich das Auge eben schnell satt gesehen. Bei einem 3D-Film, den man alle paar Tage/Wochen für ein, höchstens zwei Stunden genießt, ist das auch kein Problem – aber wer seine Lieblingsgames stundenlang und intensiv zocken möchte, schätzt unserer Erfahrung nach eher ein entspanntes Erlebnis für die Augen. Und 3D mag ein tolles kurzfristiges Vergnügen sein – entspannend ist es jedoch garantiert nicht.

Ich gebe zu, Features wie die 3D-Kamera, Face-Raiders und die AR-Karten sind ganz nett zum Herumspielen am Anfang, aber eigentlich überflüssig. Aber bei den Spielen mag ich das 3D immer noch! Manche Software-Titel machen mehr Gebrauch davon als andere, aber ich drehe den 3D-Effekt beim Spielen nie ab, außer ich nutze die Bewegungssteuerung des 3DS.

N-ZONE: Die Kombination aus perspektivgebundenem 3D und einem Handheld, das Bewegungssteuerung einsetzt, ist … na ja, sagen wir mal, etwas ungünstig. Und das, obwohl das 3D-Effektfenster des 3DS schon sehr großzügig bemessen ist, der Spieler also durchaus spürbaren Bewegungsfreiraum hat, bevor der räumliche Bildeffekt abbricht.

Das 3D sorgt für ein noch intensiveres Spielerlebnis und ich finde, manche Spiele wie *Luigi's Mansion 2* sehen in 3D einfach besser aus als in 2D. Es macht mir nichts aus, den 3DS still halten zu müssen und von der Ermüdung der Augen spüre ich nur etwas nach längerem Spielen, aber das merke ich bei 2D genauso. Ich bin deshalb keinesfalls ein Gegner des 2DS. Diese Erweiterung des Angebots ist eine sehr gute Idee von Nintendo. Aber wenn ich noch keine der 3DS-Varianten hätte, würde ich zum 3DS XL greifen, wegen des 3D-Effekts und weil er besser in den Händen liegt als der 3DS.

N-ZONE: Und das ist ja auch völlig legitim und in Ordnung :)! Wir mögen den 3DS auch sehr gerne, vor allem den XL – der taugt einfach mehr für ältere Zocker mit großen Händen.

Liebe Grüße, **Bernhard Schiehl**

INS NETZ GEGANGEN

Sehr geehrte N-ZONE-Redaktion, ihr seid meine Nr. 1 unter den Nintendo-Magazinen und ich lese euch jeden Monat. Weiter so! Nun brauche ich bitte eure Hilfe. Als ich mir heute die Wii U kaufen wollte, sagte mir der Verkäufer, dass ich vor dem Start der Konsole erst ein 5-GB-Update tätigen muss. Ohne dieses Update würde die Konsole nicht laufen bzw. könnte ich sie nicht nutzen. Da ich über kein WLAN verfüge, nur über einen 3-GB-Internetstick, kann ich kein Update machen und so die Konsole nicht nutzen. Ist es richtig, dass die Wii U ohne dieses erste Update nicht läuft?

N-ZONE: Nee, so ganz stimmt das nicht, da war wohl eher die Installations- statt die Downloadgröße gemeint. Trotzdem wirst du bei den Systemupdates mit deinem kleinen 3-GB-Stick nicht sehr glücklich werden. Gibt es denn keine Freunde oder Familienangehörige in deiner Nähe, bei denen du deine Wii U in deren WLAN einloggen und dir dort schnell den Patch aus dem Internet ziehen könntest?

Das kommt davon, wenn man zu viele Schwerter auf zu kleinem Raum durch die Gegend schwingt! Selbst der gute Link zeigt sich angesichts der Gliedmaßen-Fehlfunktion seines Widersachers schockiert.

Über eine schnelle Antwort würde ich mich sehr freuen. Noch eine Frage: Ist es richtig, dass Nintendo an einem Remake von *Super Mario Bros. 3* (NES) arbeitet bzw. dass es bereits ein Remake mit aufgepeppter 3DS-Grafik gibt?

N-ZONE: Boah, wo kommen nur immer diese Gerüchte her ;)? Also: Zu *Super Mario Bros. 3* gibt es einige Remakes, beispielsweise *Super Mario All-Stars* für das SNES (und später als Jubiläumsedition für die Wii) oder *Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3* für den Game Boy Advance. Aber ein aktuelles (offizielles) Update vonseiten Nintendos? Nein, da haben wir im Moment nichts auf dem Radar.

Ich bedanke mich für eine Antwort. Mit freundlichen Grüßen,
Stefan Posnien

LINKS ABENTEUER

Hi N-ZONE,
ich habe im Multiplayer-Menü von *CoD: Black Ops 2* auf der Wii U den Punkt „System Link" entdeckt. Ist das, ähnlich wie beispielsweise auf der Xbox 360, die Option zum Zocken mit mehreren Wii-U-Konsolen im eigenen Netzwerk? Das wäre ja grandios! Wie habe ich diese Möglichkeit auf der Wii bereits vermisst. Auch auf dem Gamecube war es ja bis auf *Mario Kart* nicht weit her mit einer ordentlichen Netzwerkparty.

N-ZONE: Die Idee geht sogar noch viel weiter zurück als bis zur Xbox 360! Schon die alten Playstation-1-Systeme hatten einen seriellen Kabelanschluss, mit dem man zwei der antiken grauen Kästen miteinander verbinden und dann im lokalen Netzwerk mit- oder gegeneinander spielen konnte. Und natürlich wurde dasselbe System auch auf dem Original-Game-Boy eingesetzt – ziemlich genau auf diese Art kann man sich auch eine Kabelverbindung zwischen zwei echten Heimkonsolen vorstellen.

Soll System Link auch in zukünftigen Wii-U-Games auftauchen? Habt Ihr Infos, etwa zu *Mario Kart*, *Project Cars* oder Ähnliches?

N-ZONE: Nein – und das hat auch seinen Grund, denn dass man ewig nichts mehr von System Links gehört hat, kommt leider nicht von ungefähr: Selbst zu den angesprochenen Playstation-1-Zeiten, in denen eine Internetverbindung oder gar Online-Spieleserver für Konsolen zum Zocken im Netz noch bestenfalls ein weit entfernter Wunschtraum waren, gab es an System-Link-Features praktisch null Interesse. Gerüchtweise sollen gerade mal ein paar Tausend der seriellen Link-Kabel für die Playstation 1 verkauft worden sein, weswegen Sony bei späteren Modellreihen der Playstation 1 den kompletten Anschluss wegrationalisiert hat – es hat sich einfach kein Mensch dafür interessiert, mehrere Konsolen zusammenzuschließen. Jetzt, im Zeitalter des Breitband-Internets und komfortablen WLANs, dürften System-Links bei den meisten Publishern und Entwicklern wohl endgültig in der Kategorie „Nutzlose Technik-Spielerei" angekommen sein. Wir rechnen also (wenn überhaupt) nur mit sehr wenigen System-Link-kompatiblen Wii-U-Spielen.

Was mich nur wundert, ist, dass das System-Link-Feature weder auf der Spielehülle von *CoD* beworben wird noch dass Nintendo dieses Feature in irgendeiner Weise beschreibt. Meine kurze Netzrecherche blieb ebenfalls weitestgehend erfolglos. Es gibt oft nur Teilinformationen und Mutmaßungen.

N-ZONE: Wenn wir es nicht besser wissen würden, müssten wir glatt zu der Schlussfolgerung kommen, dass dieses Feature sowohl Nintendo als Hardwarehersteller als auch Activision als Publisher etwas überrascht hat. Wir pieksen Nintendo jetzt so lange mit einem angespitzten Stock, bis man uns umfangreiche Auskunft zum Thema System Link erteilt hat ;).

Gerade bei der Wii U wäre das System-Link-Feature durchaus ein Pfund, mit dem man wuchern könnte. Im Falle von *Black Ops* bestünde so nämlich die Möglichkeit, dank Wii-U-Gamepads mit nur zwei Wii-U-Konsolen und zwei TVs ein cooles 4-Spieler-Erlebnis ganz ohne Splitscreen zu bieten.

N-ZONE: Als Gemeinschaftsraum-Zocker, die einst Netzwerkspiele auf vier Fernsehern gleichzeitig ausgegeben und jeweils die Splitscreen-Ausschnitte der teilnehmenden Gegner mit Papierfetzen (!) abgeklebt haben, unterstützen wir deinen Wunsch.

Wenn das nichts ist! Viele Grüße,
Flo

EINARMIGER BANDIT

Hallo liebes N-ZONE-Team,
erst mal ein großes Lob an euch! Ihr seid klasse, macht weiter so! Ich schreibe euch anlässlich des Re-Release von *The Wind Waker*, meinem Lieblings-*Zelda*-Spiel. Sofort habe ich es vorbestellt, als *Zelda*-Fan natürlich in der Limited Edition mit Ganondorf-Figur. Überglücklich hielt ich das Paket sogar schon zwei Tage vor der offiziellen Veröffentlichung in Händen, aber beim Auspacken kam dann die böse Überraschung: Beim Transport ist dem armen Kerl doch tatsächlich der linke Arm abgefallen!

N-ZONE: Argh! Dabei gilt auch für traditionsbewusste Schurken: lieber arm dran als Arm ab!

Nachdem der erste Ärger verraucht war, kam mir die Idee zu dem Bild, das ich euch mitschicke. Vielleicht hat ja Link seine Finger im Spiel…?

N-ZONE: Unsere alte Großmutter hat immer gesagt: „Es gibt nix Schlechtes, in dem nicht auch irgendwo etwas Gutes steckt." Recht hatte die Frau, in deinem Fall war es ein lustiges Foto für unser Magazin.

Jetzt werde ich erst mal versuchen, Ganondorf mithilfe von Sekundenkleber zu alter Stärke zu verhelfen. Ich hoffe, andere Leser hatten mit ihren Figuren mehr Glück :-). Viele Grüße schickt euch,
Daniela

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

EIN BLICK IN DIE ZAHLEN

Nintendo veröffentlichte jüngst neue Verkaufszahlen. Dank ihnen wissen wir, dass sich die Wii U seit Release weltweit 3,91 Millionen Mal verkaufte. Doch was lernen wir daraus?

Sebastian: Nun, Thomas, nicht einmal vier Millionen Wii-U-Konsolen konnte Nintendo seit dem Start der Konsole vor knapp einem Jahr absetzen. Nicht gerade die besten Zahlen. Die Wii wurde in ihrem ersten Jahr über vier Mal so oft verkauft.

Thomas: Nun, Sebastian, du hast zwar prinzipiell recht, aber schau doch bitte genauer hin. Achte auf die Details!

Sebastian: Ah, Du meinst sicher die Quartalszahlen.

Thomas: Genau! Und aus denen lernen wir, dass die Wii U von April bis Juni tatsächlich wie Blei in den Regalen lag. Gerade mal 160.000 Stück wurden verkauft. Dann von Juli bis September: 300.000 Stück! Was lernen wir?

Sebastian: Die Wii U lief zuletzt ein wenig besser?

Thomas: Nicht nur ein wenig, die Verkaufszahlen haben sich fast verdoppelt. Mag sein, dass sie immer noch nicht auf dem Niveau der Wii damals sind, aber der aktuelle Trend ist sehr positiv.

Sebastian: Es gibt ja auch gute Gründe, dass Nintendos neue Heimkonsole nun mehr Fahrt aufnimmt. Die Wii U wurde eine gute Ecke billiger und das Bundle mit *Zelda: The Wind Waker HD* hat sicher viele Leute zum Kauf der Hardware bewegt.

Thomas: Da merkt man mal wieder, dass eine coole Konsole allein eigentlich gar nix wert ist. Es sind die Spiele, mit denen die Hersteller ihre Hardware an den Mann bringen. Das neue, bildschöne *Zelda* gibt es nur für Wii U, nirgends sons! Nur mit solchen Software-Zugpferden kann Nintendo die Verkaufszahlen der Konsole dauerhaft ankurbeln.

Sebastian: Und im November kommt das famose *Super Mario 3D World*. Das wird sicher viele Fans finden. Und *Wii Fit U* sowie *Wii Sports Club* könnten Casual-Spieler überzeugen.

Thomas: Ein *Mario*-Spiel, pünktlich zur Weihnachtszeit, dazu jede Menge gelungener Multiplattform-Portierungen und viele spannende Download-Titel – im Vergleich zum mageren Start-Angebot der neuen Xbox- und Playstation-Modelle steht die Wii U dieses Jahr nicht schlecht da.

Sebastian: Sie könnte aber besser dastehen, wenn ich mir überlege, wie viele Top-Spiele erst Anfang 2014 erscheinen. Ich finde, *Mario Kart 8*, *Donkey Kong: Tropical Freeze* und *Bayonetta 2* hätten Nintendos Weihnachtsgeschäft perfekt abgerundet.

Thomas: Das ist halt typisch Nintendo. Ein Spiel erscheint erst dann, wenn es wirklich fertig und gut ist. Da werden keine Ausnahmen gemacht, nur um zu einem bestimmten Termin fertig zu sein. Ich finde das gut. Denn ich gedulde mich lieber etwas länger, um dann ein geniales Spiel zu bekommen, anstatt pünktlich zum lange vorher festgelegten Termin ein fehlerbehaftetes Spiel zu zocken. Oder eines, das offensichtlich Potenzial verschenkt.

Sebastian: Das neue *Smash Bros.* kann also gerne noch bis 2015 warten, so lange es am Ende auch richtig gut wird?

Thomas: Jetzt mach mir keine Angst, Sebastian! Ich bin mir sicher, dass Nintendo sehr darauf achtet, dass das heiß ersehnte Prügelspiel pünktlich fertig wird. Generell scheint die lange Spiele-Flaute nach dem Start der Konsole jetzt endlich vorbei zu sein. Und ich wette, 2014 steckt voller Überraschungen.

Sebastian: Aber genug mit den Prognosen zur Wii U, wir müssen auch ganz kurz über Nintendos aktuellen Superstar reden.

Thomas: Den 3DS! Damit ist Nintendo ein echter Dauerbrenner gelungen. Die 3DS-Spielebibliothek ist mittlerweile absolut rund. Da ist für jeden was dabei und gerade eben sorgte der Release der neuen *Pokémon*-Titel für einen gehörigen Sprung bei den 3DS-Verkaufszahlen.

Sebastian: Fast genau 35 Millionen 3DS-Handhelds wurden laut Nintendos Zahlen bis Ende September verkauft. Aber dank der neuen Superhits dürften diese Zahlen schon jetzt längst überholt sein. In den vergangenen Jahren ging der 3DS im letzten Quartal, also zum Weihnachtsgeschäft, zwischen 3,61 und 8,36 Mal über die Ladentheken. Wie wäre es mit einer kleinen Wette? Ich tippe darauf, dass es diesmal 9,5 Millionen werden. Denn mit *Pokémon X & Y*, dem neuen *Layton* sowie dem Spar-Modell 2DS gibt es mehr Gründe denn je für den Kauf des Handhelds!

Thomas: Das werden sogar 10,2 Millionen. Wetten, dass … ?!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

Kreditinstitut: _____

❑ Gegen Rechnung

862324

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 01/2014
ab 18.12.13 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

SUPER MARIO 3D WORLD (Test)

Mit *Super Mario 3D World* will Nintendo die Verkäufe der Wii U kräftig ankurbeln. Wir prüfen, ob Marios nächstes Hüpfabenteuer auch das Potenzial dafür hat!

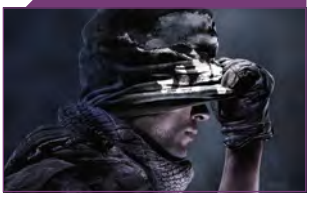
ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG (Test)

Nur knapp verpasste Ubisofts Attentäter-Action den Einzug in das aktuelle Heft. Doch nächste Ausgabe gehen wir endlich mit unserer Piratenmeute auf Plündertour.

BRAVELY DEFAULT (Test)

Wenn alles nach Plan läuft, präsentieren wir euch nächsten Monat den Test zu Squares Japan-Rollenspiel für 3DS.

CALL OF DUTY: GHOSTS (Test)



Erwartet uns hier der beste Wii-U-Shooter des Jahres? Findet es in der N-ZONE 01/14 heraus!

play³ Ausgabe 12/13

In der aktuellen Ausgabe der play³ ist die Playstation 4 König. Neben einem Special zur Konsole erwarten euch in unserem Schwestermagazin die ersten PS4-Tests zu *Assassin's Creed 4: Black Flag* und *Battlefield 4*! Zudem hat sich die Redaktion natürlich viele spannende PS3-Spiele geschnappt und ausführlich getestet. Wie immer auch mit DVD und den beliebten play³-Rubriken.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Thomas Eder
Leitender Redakteur Viktor Eippert
Redaktion Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Stefanie Groß, Lukas Schmid, Sebastian Zelada

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung David Mola

COO Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

4NETPLAYERS.DE

BATTLEFIELD 4 RANKED-SERVER

JETZT BESTELLEN!

Miete dir jetzt deinen eigenen Battlefield 4-Gameserver von 4netplayers. So können bis zu 64 Spieler auf dem Gameserver gegeneinander antreten und in die Schlacht ziehen.

QR-Code scannen und hinsurfen!

WWW.4NETPLAYERS.DE

computec MEDIA

Nintendo

DAS KLASSISCHE RPG IST ZURÜCK!

ERLEBE EXKLUSIV AUF DEINEM NINTENDO 3DS
DAS NEUE ROLLENSPIEL VON SQUARE ENIX.

BRAVELY DEFAULT™

Kein Netzteil enthalten!
NINTENDO 3DS XL

/ Nintendo3DS.de

SQUARE ENIX

ERHÄLTLICH AB DEM
6. DEZEMBER

© 2013 Nintendo. © 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners.